Pubblicazione Trimestrale • Anno XXIII • Numero 90 • maggio 2014

Fumetto

Rivista di Comics a cura dell'Associazione Nazionale Amici del Fumetto e dell'Illustrazione

Poste Italiane s.p.a. Spedizione in Abbonamento Postale 70% DCB Reggio Emilia

ineditalia

Gli albi Ineditalia hanno il compito di presentare i lavori inediti, realizzati per l'estero dei grandi disegnatori italiani

ANAFI

E' uscito il dodicesimo lotto

Ogni lotto è composto di 3 fascicoli in vendita per i soli soci ANAFI a 25,00 euro. Sottoscrivete la quota secondo le modalità consuete, indicando come causale Ineditalia e il numero del lotto o dei lotti prescelti

INEDIstrips

seconda serie

1° LOTTO!

INEDISTRIPS È UNA COLLANA, CHE SI AFFIANCA AD INEDITALIA, DESTINATA A PRESENTARE STRISCE E TAVOLE SINDACATE INEDITE NEL NOSTRO PAESE. OSPITIAMO SIA PERIODI INEDITI DI SERIE GIÀ CONOSCIUTE, CHE PERSONAGGI ASSOLUTAMENTE MAI VISTI.

OGNI LOTTO È COMPOSTO DI 3 FASCICOLI IN VENDITA PER I SOLI SOCI A 25,00 EURO
(PIÙ SPESE POSTALI IN CASO DI INVIO; CHI VOLESSE RISPARMIARE QUESTE SPESE PUÒ CHIEDERE DI ALLEGARE GLI ALBI AL CONSUETO INVIO DELLA RIVISTA)

SOTTOSCRIVETE LA QUOTA SECONDO LE MODALITÀ CONSUETE, INDICANDO COME CAUSALE "INEDISTRIPS" E IL NUMERO DEL LOTTO O DEI LOTTI PRESCELTI

Un full d'assi e re per il fumetto italiano

di Paolo Gallinari

Questo 2014 è un anno di anniversari e soprattutto di ricordi; 20 anni fa, il 10 marzo 1994, ci lasciava Aurelio Galleppini, l'indimenticabile Galep, il "creatore grafico" di *Tex Willer*, il più celebre personaggio a fumetti italiano, da lui disegnato ininterrottamente per oltre 46 anni, mentre l'8 febbraio di 40 anni fa moriva Franco Caprioli, il disegnatore poeta del mare, l'uomo "dei puntini", cui dobbiamo l'interpretazione di tante straordinarie storie, soprattutto sul *Vittorioso* e sul *Giornalino*, mentre il 21 settembre di quello stesso 1974 se ne andava improvvisamente Rino Albertarelli, un maestro assoluto del fumetto e dell'illustrazione, cui dobbiamo le fantastiche interpretazioni di personaggi come Mefistofele (dal suo *Dottor Faust*) o di un crepuscolare eroe del west come *Kit Carson*.

Non è questione di date da segnare sul calendario: le opere di questi grandi artisti e maestri del fumetto italiano sono ancora lì a ricordarci il loro contributo al livello raggiunto dalla Nona Arte in Italia, e parlano ancora per loro, almeno per chi vuole ascoltarle.
Troppo spesso ci accorgiamo che magari in altri Paesi ci si ricordi di loro più che in Italia, come recentemente accaduto ad esempio a Caprioli, presente in diverse mostre antologiche dedicate a Jules Verne in Francia e in Russia.
La questione è che uno degli scopi statutari e fondanti della nostra Associazione è proprio quello di non far cadere nell'oblio il nome di questi e di tanti altri autori - anche di onesti artigiani della matita, del pennello o del pennino - che hanno onorato il fumetto e contribuito a cambiare lo sprezzante giudizio delle arti "maggiori" nei confronti della presunta arte minore del disegnare le storie a fumetti. Una grande missione, dunque, per una piccola Associazione quale siamo; piccola sì, ma combattiva.

Intanto, a questo tris d'assi di maestri scomparsi, abbiamo affiancato, nei primi due numeri della nostra rivista del 2014, i nomi di due giganti, tuttora attivissimi, del fumetto e dell'illustrazione come Ivo Milazzo e Milo Manara, che ci onorano della loro amicizia e della loro attenzione; insomma, per restare nel linguaggio del poker, il nostro tris d'assi è diventato un full di assi e re!

Infine, per rafforzare il concetto di cui sopra e concludere degnamente questo 2014 (sì, lo so che siamo ancora in maggio, ma...), abbineremo alla nostra Mostra del Fumetto di Reggio Emilia di fine novembre un Convegno dedicato alla figura e all'opera di Rino Albertarelli, cui seguirà un volume ricchissimo di saggi, contributi e tante, tantissime e splendide immagini.

Avremo in questo modo adempiuto completamente alla nostra missione? Non saprei, ma di sicuro ci proviamo e ci proveremo, siatene certi.

Programma Sociale 2014

4 NUMERI DELLA RIVISTA FUMETTO
2 VOLUMI MONOGRAFICI

Un coinvolgente giallo realizzato dal creatore grafico di Zagor e di Maskar, in una storia francese degli anni '50 inedita in Italia:

Agente Segreto
di Gallieno Ferri

Un'avventura completa che vede il maestro ligure echeggiare lo stile raymondiano in un volume di 144 pagine, formato 17x24, rilegato filo refe.

Uno dei più appassionanti personaggi del fumetto americano anteguerra, che ha dato lezioni di stile a tutti i grandi autori del passato:

Le avventure di Scorchy Smith
di Noel Sickles e Frank Robbins

Una selezione di strisce dal 1935 al 1939 dei due grandi autori, in un volume di largo formato, rilegato filo refe per 160 pagine di avventure del tutto inedite in Italia.

QUOTA SOCIALE 2014:
Italia euro 75,00 **Estero euro 110,00**
Versamento intestato a:
ANAFI - Viale Ramazzini, 72 - 42124 Reggio Emilia
con causale "Quota sociale 2014" tramite:
- Bollettino c.c. postale 11801420
- Bonifico c.c. bancario c/o CASSA PADANA filiale di RE
IBAN completo: IT65L0834012800000000330028

Per informazioni:
tel. +39 0522 392137
fax +39 0522 553432
mobile +39 392 9806784
www.amicidelfumetto.it
info@amicidelfumetto.it

ANAFI
Associazione Nazionale Amici del Fumetto e dell'Illustrazione

SOMMARIO

IL PUNTO
FLASH GORDON, 80 ANNI PORTATI BENE
6
Flash Gordon, 80 anni portati bene
di Luciano Tamagnini

7
Un eroe (siderale) per tutte le stagioni
di Alberto Becattini

14
IL FUMETTO DIMENTICATO
Union Carbide presenta Flash Gordon
di Al Williamson

16
Flash Gordon sugli schermi
di Renato Rizzo

20
Quando la fantasia può diventare realtà
di Luigi Marcianò

22
Dan Barry alla corte di Gordon
di Luigi Marcianò

23
IL FUMETTO DIMENTICATO
Sandflower of Venus
di Dan Barry

27
L'EVENTO
Fumetto e polemiche
di Evariste Blanchet

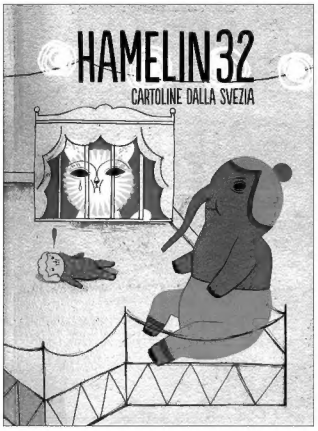
29
CURIOSITY
Un'avventura dal volto sorridente
di Walter Iori

29
CURIOSITY
Tom e Jerry parlano francese
di Enrico Anceschi

30
COME ERAVAMO
Le donne di carta
di Rossella Laterza e Marisa Vinella

31
CURIOSITY
Quando esisteva il giallo interattivo...
di Walter Iori

32
PERISCOPIO
Hamelin, che c'è di nuovo...
di Paolo Gallinari



33
ADDENDA
La parte finale di Duemila
di Antonio Guida

33
CURIOSITY
Pini Segna... occhio alla busta!
di Walter Iori

34
LE RIVISTE DEL SORRISO
Il talento di Kriss
di Walter Iori

35
I LUOGHI DELL'AVVENTURA
La terra degli uomini coraggiosi
di Alberto Astolfi

39
L'ANGOLO DI PRATT
Fra il disperso e il ritrovato
di Gianni Brunoro

41
I DIMENTICATI
Salvatore Deidda: dalla Sardegna al fumetto
di Franco Guerra

42
PICCOLI MISTERI EDITORIALI
Il digitale colpisce ancora...
di Walter Iori

42
CURIOSITY
Chi si rivede? Macarietto
di Enrico Anceschi

43
LA RECENSIONE
Quando Corto era in bozzolo
di Gianni Brunoro

44
PERISCOPIO
Un nuovo PonPon
di Luciano Tamagnini

INSERTO SPECIALE

1-24
Milo Manara: erotismo, illusione e realtà
a cura di Luigi Marcianò in collaborazione con Gianni Brunoro, Alfredo Castelli e Piero Zanotto

RUBRICHE

3
Vita Associativa
a cura della Redazione

4
Calendario Mostre

5
Bacheca Annunci

45
Fumetteria
a cura di Luciano Tamagnini

45
Sapore d'Oriente
a cura di Luciano Tamagnini

44
Fuori Circuito
a cura di Luciano Tamagnini

45
Il Fanziniere
a cura di Luciano Tamagnini

46
Scaffale Comics
a cura di Gianni Brunoro

48
Dall'edicola
a cura di Luciano Tamagnini

copertina:
Al Williamson

Fumetto

Pubblicazione trimestrale
Anno XXIII • numero 90 • maggio 2014

FUMETTO: rivista trimestrale di cultura grafica, riservato ai soci dell'Associazione Nazionale Amici del Fumetto e dell'Illustrazione (ANAFI) che se ne ripartiscono le spese. Autorizzazione del Tribunale di Reggio Emilia n.826 del 27.03.1992.

Proprietario: ANAFI
Associazione Nazionale Amici del Fumetto e dell'Illustrazione

Presidente:
Paolo Gallinari

Direttore Responsabile:
Gianni Brunoro

Direttore Artistico:
Gabriele Fantuzzi

Caporedattore:
Luciano Tamagnini
luciano.tamagnini@tin.it

Redazione:
Luciano Tamagnini c/o ARCI
Viale Ramazzini, 72
42124 REGGIO EMILIA
Tel. 0522.392137 • Fax 0522.553432
Cell. 392 9806784

Indirizzo Internet
www.amicidelfumetto.it

E-mail:
info@amicidelfumetto.it

Comitato di Redazione:
Giulio Cesare Cuccolini
Ermanno Detti
Franco Giacomini
Luigi Marcianò
Italo Pileri
Alberto Becattini
Franco Grillo
Silvio Costa
Federico A. Amico

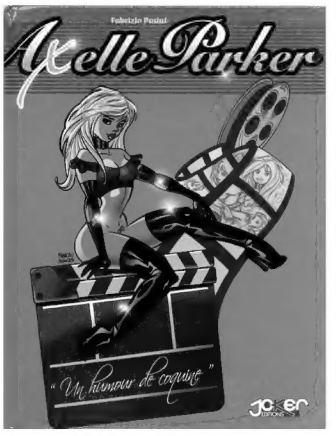
Hanno collaborato a questo numero:
Franco Guerra, Enrico Anceschi, Antonio Guida, Alfredo Castelli, Alberto Astolfi, Evariste Blanchet Walter Iori, Piero Zanotto, Renato Rizzo

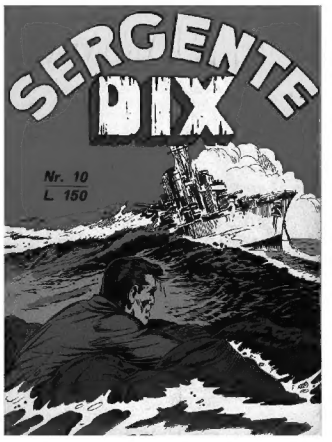
Iscrizioni:
QUOTA SOCIALE 2014:
Euro 75,00
QUOTA PER L'ESTERO: Euro 110,00

Importo da inviare, intestato:
ANAFI
Viale Ramazzini, 72
42124 Reggio Emilia
con causale
QUOTA SOCIALE 2014
tramite:
- versamento sul Conto Corrente Postale 11801420
- bonifico sul Conto Corrente Bancario
c/o CASSA PADANA Fil. Reggio Emilia
IBAN completo:
IT65L0834012800000000330028

Stampa: Stamperia scrl - Parma -Sped. in Abb. post. GR. I/70.

Tutti gli articoli, saggi, disegni sono (C) degli autori o, salvo indicazioni, delle persone o agenzie o case editrici detentrici dei diritti.

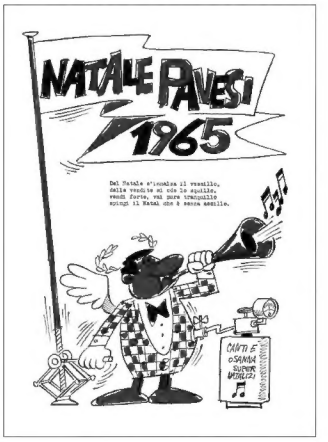




Periodo di notevoli scoperte questo! Partiamo dal lavoro di scavo compiuto dall'amico Piemontese che ha riportato alla luce due raccoltine sconosciute o quasi. La prima edita a striscia dall'ed. Pegaso nel 1951 riguarda la collana *Lupettino Tascabile*, di cui vengono raccolti i n.21/30 (completi di figurine allegate e copertine) sotto il titolo di *India Misteriosa* venduta al prezzo di L.100. Invece l'ed. CEI (niente a che fare con vescovi e cardinali!), che ha avuto un certo successo di pubblico con una delle prime serie a fumetti fantascientifiche negli anni cinquanta (*L'Astrale*), nello stesso periodo (il 1957) si accaparrò da De Simone, l'uomo chiave dell'ed. Nika (che aveva avuto nel suo carnet anche il famoso *Piccola Freccia*), i diritti di *Ted Furia*, nato su testi dello stesso De Simone e con i disegni di Corbella; la serie originale si componeva di 12 fascicoli e poi confluiva nei racconti di *Piccola Freccia*. La CEI la ripubblicò (tutta o solo in parte? Non si sa con certezza) sotto la nuova sigla di *Le Grandi Avventure del West* con cover e titoli mutati; ora è saltata fuori la raccoltina n.2 del 5/07/57 come supp. al n.8 della serie intitolata *La Valle della morte* (venduta a L.100), con i n.5/8; mancano all'appello il titolo della prima raccolta e della terza (se mai è stata varata) visto che la serie originale (ma non è detto che la CEI l'abbia pubblicata integralmente) durava 12 numeri; qualcuno le ha mai viste? Un altro interessantissimo ritrovamento, conosciuto, ma poco visto dai collezionisti l'ha effettuato Simone Predieri, che ha trovato un albo a striscia che porta avanti le avventure sportive (calcistiche) di *Gli 11 della Folgore* pubblicate nel 1950 dall'ed. S.E.I. o Wambi o Berretta secondo come veniva scritto nel colophon con i disegni di Cimpellin. I primi 3 albi arrivarono regolarmente nelle edicole, mentre gli altri 3 a completamento dell'avventura vennero presentati in un fascicolo unico intitolato *La vendetta della savana* con 96 pag. vendute a L.50. La copertina era di Piffarerio. Invece l'amico Franco Viotto, vera fucina di ritrovamenti, ci sottopone il n.0 del mensile in formato libretto allargato, supp al *Quotidiano dei Lavoratori* intitolato *Birba* (nessuna confusione con l'omonimo personaggio di Pedrazza per le ed. Tomasina!), che, in 64 pag. a L.500, si presenta come un "organo della reazione armata" con fumetti (reinterpretati nei dialoghi?) di Corben, Bodé, N. Adams, J. Jones e R. Crumb. Tra le altre cose ci segnala l'esistenza di un fascicolo spillato dedicato da Città di Castello nel 2010 a *Jacovitti il genio del secolo* che ripresentava, introdotte dal nostro Brunoro, la storia *Il pianeta Jac* di Corteggiani e Cavazzano. A questi materiali si aggiungono la segnalazione del cartonato scritto e disegnato dall'italiano Fabrizio Pasini per la francese ed. Joker e dedicato alle gesta ero-umoristiche di *Axelle Parker*, nate nel 2011 in veste cartonata e a colori e mai pubblicate in Italia; invece l'ed. Filippi di Venezia ha pubblicato una testata di 72 pag. in bianco e nero denominata *Sugo*, con sottotitolo "*materiali per una rivista di fumetti*"; si era nel 1987 e tra i collaboratori segnaliamo Lele Vianello, Elena Furini, Maurizio

Amendola...; era una iniziativa dell'Ass. Cult. Caracossa e costava L.4.000; anche la perugina *Flit* nata nel 1991 era una sorta di palestra per nuovi talenti edita da Gianni Romizi come supp. al bimestrale *Adenoidi*; nelle sue 32 larghe pag. spillate, vendute a L.3.000, trovavano posto diversi personaggi interessanti (per tutti citiamo il noir *Dog Kane* di Gaggia); nel settore critico troviamo Sergio Rossi ai primi passi; nel campo pubblicitario Viotto ha trovato uno spillato che era legato alla campagna pubblicitaria della Pavesi nel 1967, il periodo in cui utilizzava anche il personaggio di *Topo Gigio*; 28 pagine per raccontare il concorso *Le quattro orfanelle* rallegrato dai disegni di un elegante, ma ignoto disegnatore. Nel 1965 in previsione del Natale venne realizzato, a spronare i dipendenti ad una sorta di gara interna di vendite, un altro spillato bicolore sempre di 28 pag. con una serie notevole di gag umoristiche (ancora una volta ignoto il disegnatore). L'amico Frosali ha invece scoperto che della testata *Sergente Dix* delle ed. Stapem del 1973 (e che un tempo conteneva storie di Pini Segna prima di passare a quelle dello spagnolo Pages) è uscito anche il n.10.

Le quattro Orfanelle
Questa è la storia di quattro orfanelle
Tenute nascoste ma giovani e belle.
Dapprima non viste e tutte obliate
poi vennero in luce finendo beate.



E veniamo alle cosiddette riviste del sorriso, perché il nostro "segugio della risata", come l'abbiamo definito scherzosamente, ci ha sottoposto una nuova testata: "...*L'ed. Nerbini ha avuto nel suo catalogo molte testate umoristiche (come dimenticare La Sigaretta o Il 420?), ma di molte di esse si sono perse veramente le tracce, con il loro schierarsi esplicitamente con il fascismo; ne voglio rammentare una che nacque nel 1927 e visse, diretta dallo stesso Mario Nerbini, almeno sino all'anno successivo, un settimanale chiamato Lo Svago, con 12 pagine, venduto a cent. 40, arricchito da foto di donnine per l'epoca discinte (prese da testate estere per evitare problemi con la censura); tra i disegnatori bisogna rammentare Giove Toppi, autore spesso delle cover, Milani, Gino Schiatti, Incerti e molti altri...*". Inoltre ci viene segnalata una splendida cover realizzata da Carcupino per le ed. C.E.I. negli anni cinquanta che, sotto il titolo di *Le più belle donne del mondo*, raccontava vita, morte e miracoli delle dive più sexy dell'epoca (L.100 per 16 pag. spillate prive di illustrazioni interne). Nel settore dedicato alle famose fiabette l'amico Luciano Niccolai ci ha trovato una serie di albetti, costruiti anche con l'aiuto di adesivi, inventati dalla Edigamma nel 1997 sotto la sigla di *Le Favole* in uno strano formato a striscia e vendute a L.2000. Invece l'amico Artoni ci fa notare che: "...*Tra gli illustratori delle fiabe per bambini nessuno ha mai nominato Francesco Gamba ed anzi molti dicevano che non l'aveva mai fatto. Invece nei giorni scorsi, acquistando una anonima fiaba, Il Tamburino, inserita nella collana Arcobaleno dell'ed. Carroccio, dietro una strana copertina (quella che mi aveva attirato) firmata da E. Massaro, ho scoperto che le illustrazioni*

interne erano invece tutte del nostro F. Gamba; essendo questo il n.49 della testata mi viene da pensare che Gamba abbia messo mano anche ad altri numeri della collana...". Una segnalazione viene dal nostro amico e collaboratore Alberto Becattini: "Nell'articolo pubblicato su Fumetto n.89 di marzo 2014 scrivevamo che L'Aquilone è una collana di difficile re-

perimento, cosicché nella tabella acclusa c'erano diversi asterischi, a segnalare l'incertezza di vari dati. Ebbene, ci siamo accorti di poter apportare un paio di modifiche a quella tabella, avendo nel frattempo reperito il n.12 della collana, titolo in precedenza attribuito (erroneamente) al

n.33. Ecco, di seguito, le correzioni. E chissà che non ne arrivino altre, in seguito, anche su segnalazione dei lettori. Anche e soprattutto per risolvere il mistero del n.33, che non siamo in alcun modo riusciti a reperire o visionare: n.10 del 10/1970 (rist. 10/1979), *Vieni a*

giocare con Topolino (*Come Play with Mickey Mouse*, Walt Disney Picture-Story Book, Grosset & Dunlap, 1948), dis. M. Gonzales; n.12, del 10/1970, *L'agnellino alla fiera* (*The Runaway Lamb at the County Fair*, Walt Disney Picture Story Book, Grosset & Dunlap, 1949) di Julius Svenden (cop. G.B. Carpi); n.33, titolo sconosciuto...; e chiudiamo con una segnalazione di un socio che ci parla di *Vera Vita*: "Nei primi anni sessanta la crisi, che di lì a poco avrebbe quasi fatto piazza pulita dei giornali per ragazzi, colpì i maniera feroce anche quelli che erano sempre stati sostenuti dalle gerarchie ecclesiastiche; tra queste ci fu anche il settimanale napoletano Vera Vita, che di lì a poco si sarebbe fuso con Il Vittorioso e poi sarebbe scomparso. Ora per attirare lettori nel corso dell'estate del 1962, quando tutti cercavano di presentarsi in edicola con dei supplementi attraenti e di sicuro effetto, come supp. al n.32 offrì ai lettori quello che si potrebbe definire il sintomo di questa crisi; anziché cercare di realizzare qualcosa a fumetti, si trincerò in un "mondo" che solo il Corriere dei Piccoli poteva avere il coraggio di affrontare ancora: le figure da ritagliare. Infatti, sotto

il titolo di Vacanze in allegria offrì ai lettori un omaggio fatto di elementi da ritagliare, nell'alternanza della pagine disegnate o bianche (il retro delle figure ritagliate) per costruire bamboline, maschere, giochi di carta, che erano forse molto fuori moda rispetto ai tempi; la copertina era di Desiderati e nei disegni interni si alternavano con Desiderati stesso, mani diverse tra cui mi è sembrato di riconoscere quella di De Fiore..."

E a proposito di Giacinto Galbiati rileviamo dal catalogo Aste della Little Nemo la versione albo della storia *Una povera bimba milionaria* dal film con Shirley Temple. A presto, amici!

CALENDARIO MOSTRE

LA SAGRA DEI FUMETTI
VILLAFRANCA (VR)
sabato 14 e domenica 15 giugno 2014
Castello Scaligero. Sabato ore 14-23 e domenica ore 11-23.
Info: www.lasagradeifumetti.it

GALLIATE FANTA COMICS AND GAMES
GALLIATE (NO)
sabato 14 e domenica 15 giugno 2014
Castello Sforzesco. Sabato ore 10.30-23, domenica ore 10.30-19.
Info: galliatefantacomicsandgames@gmail.com

9a CECINA COMICS & COSPLAY
CECINA (LI)
sabato 14 e domenica 15 giugno 2014
Area Espositiva I Pini - Marina di Cecina, Viale Galliano. Sabato ore 10-24, domenica ore 10-20. Info: www.cecinacosplay.it

INGORGO COMICS
GORGONZOLA (MI)
sabato 28 e domenica 29 giugno 2014
Centro sportivo Seven Sport Garden, via Toscana. Sabato ore 10-23, domenica ore 10-19.
Info: http://ingorgocomix.it

18a RIMINICOMIX
RIMINI
17 - 20 luglio 2014
P.le F. Fellini. Ore 17-24.
Info: www.riminicomix.it

8a VINCI COMICS
VINCI (FI)
sabato 26 e domenica 27 luglio 2014
Piazza della Libertà. Sabato ore 15-24, domenica ore 11-24.
Info: www.festaunicorno.com

PRATO COMICS+PLAY
PRATO
sabato 13 e domenica 14 settembre 2014
Officina Giovani - Piazza dei Macelli 4.
Ore 9,30-19.
Info: http://pratocomicsplay.com

CARTOONOVI
NOVI LIGURE (AL)
sabato 13 e domenica 14 settembre 2014
Centro Fieristico Le Dolci Terre.
Ore 10-19.
Info: www.cartoonovi.com

FUMETTOPOLI
MILANO
sabato 20
e domenica 21 settembre 2014
Centro Congressi Milanofiori di Assago.
Ore 10-20. Info:www.k1995.com

6° TREVISO COMIC BOOK FESTIVAL
TREVISO
sabato 27 e
domenica 28 settembre 2014
Camera di Commercio, Piazza Borsa.
Ore 10-19.
Info: www.trevisocomicbookfestival.it

TORINO FUMETTO
TORINO
domenica 28 settembre 2014
Mercato Coperto, Piazza Madama Cristina. Ore 10-19.
Info: www.kolosseo.com

16a ROMICS - Festival del fumetto e dell'animazione
ROMA
2 - 5 ottobre 2014
Nuova Fiera di Roma. Ore 10-20.
Info: www.romics.it

PAVIA COMICS
PAVIA
sabato 4 e domenica 5 ottobre 2014
PalaBrera, via Verdi 9 (S. Martino Siccomario).
Info: www.kolosseo.com

4a FIERA DEL FUMETTO
LUGANO
10 - 12 ottobre 2014
Palazzo dei Congressi. Venerdì ore 9,30-19, sabato ore 9,30-19,30, domenica ore 9,30-17.
Info: www.fieradelfumettolugano.ch

BOLOGNA COMICS
BOLOGNA
sabato 11 e domenica 12 ottobre 2014
Palanord via Stalingrado, 81. Sabato ore 9-19, domenica ore 9-18.
Info: www.kolosseo.com

5a SAN DONÀ FUMETTO
SAN DONÀ DI PIAVE (VE)
sabato 11 e domenica 12 ottobre 2014
Padiglione Fieristico Area Ex Papa.
Ore 10-19.
Info: www.facebook.com/tanagurafumetto

12a TIFERNO COMICS
CITTÀ DI CASTELLO (PG)
sabato 18 e domenica 19 ottobre 2014
Piazza Matteotti, Loggiato Gildoni già Bufalini. Ore 9,30-19.
Info: www.tifernocomics.com

VERONA MOSTRA MERCATO DISCO E FUMETTO
VERONA
domenica 26 ottobre 2014
Fiera di Verona, Via del Lavoro 8. Ore 10-19.
Info: www.kolosseo.com

LUCCA COMICS & GAMES
LUCCA
30 ottobre - 2 novembre 2014
Centro storico della città. Ore 9-19.
Info: www.luccacomicsandgames.com

PADOVA COMICS
PADOVA
sabato 1 e domenica 2 novembre 2014
Fiere di Padova, Via N. Tommaseo 59.
Ore 9-20.
Info: www.kolosseo.com

AVVERTENZA! Si raccomanda di verificare l'esattezza di date e orari presso i riferimenti indicati.

BACHECA ANNUNCI

CERCO

ITALA: Kid Colt n.8, Kid Due Pistole n.8 -13-14-15; MONDADORI: Supergulp n.2-11-12-15-16-18-2-22-23-26-31; PLAY PRESS: Transformers n.18; Balboa n.69, Sonny Stern n. 6; RADIOCORRIERE TV: TV Junior Anno II 1980, n.14; Anno III 1981, n.15-30-31 e 52 se uscito.

Loris Costa
via Contrada, 15 - 42015 Correggio (RE)
jedi1489@gmail.com

CERCO

ACOL: Giovedì 1950 n.1/11-14/16-18-19-21-23...; Bob il Reporter n.4-7-8-11... ; ADRIANA/AURELIA: Albo Traguardo (serie Rinaldo, Astor, Massimiliano) striscia n.17-19...; Lone Ranger Albo Vulcano 2a s. libretto n.4...; serie orizz. con cop. in bianco e nero: indicare numeri o titoli disp.; Bang! 59 n.1-3-4-13...; 1960 n.2-11...; Piccolo Boy 1959 n.8/11...; 60 n.1-9...; Carioca 1960 n.4-7... AIRONE; Albi Corrierino n.3-10-70...; Albetti di Corrierino n.2-5-11-13/16-17-18...; Quaderni di Corrierino 49-50 n.4-6...; Carosello 1943 n.1/3-5...

Luciano Tamagnini
via S. Girolamo, 12 42121 Reggio Emilia
luciano.tamagnini@tin.it

CEDO

Per cessata attività collezionistica si cedono COLLEZIONI - SERIE COMPLETE e SFUSI di: Fumetti, Fantascienza, Gialli, Giornali e Periodici d'Epoca, Soldatini e giochi di carta, Militaria, Libri per ragazzi, Cinema, ecc. Inviare le mancoliste e desiderata a:

Alessandro Capecchi
cell. 336.916945
capecchi.alessandro@virgilio.it

CERCO

Albi Apache (ed. Vaglieri) n.25-28; Albo I Tre del West-Yowa (ed. Il Ponte) n.13-22-23-25->; Astroavventure (ZORRO, PISTOLA JIM, L'IMPAVIDO...) n.29-34-42-43-52-54-56-57-58-61-67--->; Carosello King II 1964 n.4-7--->; Dinamite Kid libretto n.1-5-28-29-34-37-38-39-43--->; Ray Fox striscia n.7-14-19; Razzo, uomo di plastica (Ed. E.P.I.) n.8-10-11; Romantica 1960 (ed. Torelli) n.1-7-9--->; Sceriffo Colt (ed. Ardea) n.6-10-12--->

Silvio Costa
via Liguria, 5 42124 Reggio Emilia
costasil@tin.it

OFFRO

Solo ad appassionati collezionisti dell'autore che ne possano capire il valore storico ed artistico tavola originale dell'albo Turok son of stone n.59 del luglio 1967 edito dalla Valiant in USA. La tavola vede le matite di Giovanni Ticci e le chine di Alberto Giolitti.

Scrivere a: Davide Occhicone
davide@occhicone.com

CERCO

Dario Bolide n.20; Ted Puma n.3-4-5-8-9-10-11-14-15-16-18-19; figurine attori del cinema collezioni Lampo n. 4-16-22-32-41-48-161-195-202-267.

Luigi Pezzangora
v. Trieste, 1 35121 Padova
tel. 049 659888 - cell. 329 2953681

CEDO

Ottimo prezzo fumetti originali 1930/970 anche in serie cpl, ristampe circa 150 serie cpl scontatissime, tavole originali anche storie cpl, moltissimo materiale di cinema - cineromanzi - riviste ante e dopo guerra - anche annate cpl, libri, biografie, foto, cartoline e foto di scena, brochures, locandine, fotobuste, manifesti e altro. Annuncio sempre valido.

Giovanni Tedesco
via A. Fei 16, 50143 Firenze
tel e fax 055/7326216 cell.329 225 90 12

CEDO O CAMBIO

Completi di figurine e giochi allegati; ottimo stato: ALMANACCO TOPOLINO 1959 n.2-4-6-7-9-10-12; 1960 n.2-3-6-8-9-11; 1961 n.2-3-4-5-7-8; inoltre 1961 n.1 privo di 2a cop., ma completo di figurine; AKIM GIGANTE 1959 (stato discreto) n.85-87-96-98-99-100; 1960 n.10

Luciano Tamagnini
via S. Girolamo, 12 42121 Reggio Emilia
luciano.tamagnini@tin.it

Chi fosse interessato a pubblicare un'inserzione sul prossimo numero è pregato di inviarla **entro il 30 settembre 2014** ad:

ANAFI
viale Ramazzini, 72 - 42124 Reggio Emilia
oppure via mail info@amicidelfumetto.it

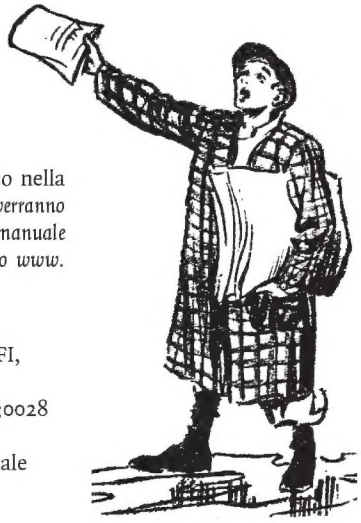
(farà testo per la pubblicazione la data del timbro postale o del registro mail)

MAX. 525 caratteri, spazi compresi

Per gli utilizzatori di programmi di videoscrittura si consiglia l'uso nella sezione revisione della funzione conteggio parole *(in automatico verranno conteggiati anche i caratteri, spazi compresi); nel caso di compilazione manuale o con macchina da scrivere si consiglia l'uso del modulo scaricabile dal sito www.amicidelfumetto.it*

COSTO: 20,00 euro per ogni inserzione da pagare con:

- versamento su conto corrente postale n. 11801420 intestato ANAFI, Viale Ramazzini, 72 • 42124 Reggio Emilia
- bonifico sul conto corrente bancario IT65L0834012800000000330028 (IBAN completo)
  c/o CASSA PADANA Filiale di Reggio Emilia, intestato ANAFI, Viale Ramazzini, 72 42124 • Reggio Emilia



Flash Gordon di Alex Raymond - 1938

FLASH GORDON, 80 ANNI PORTATI BENE

Flash Gordon, 80 anni portati bene

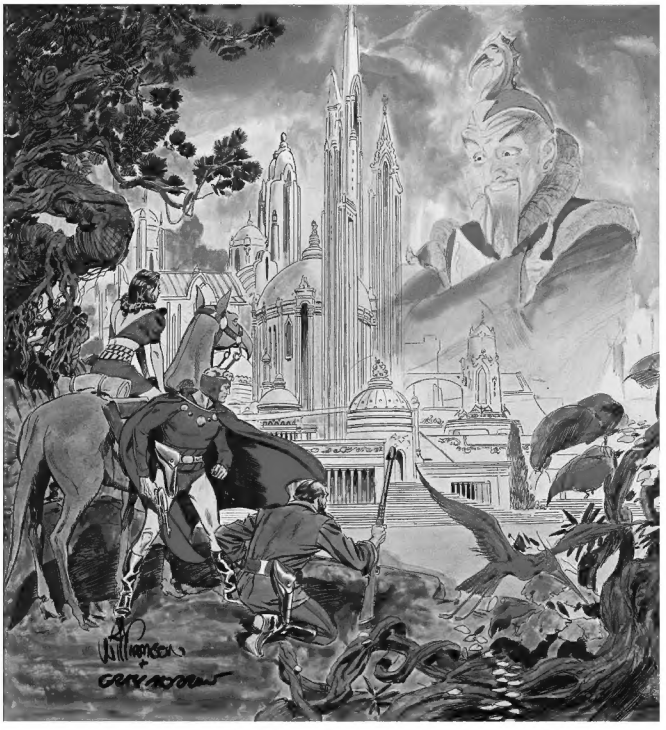
di Luciano Tamagnini

Il 7 gennaio del 1934 i supplementi domenicali di molti dei più importanti quotidiani statunitensi presentarono ai lettori una magica larghissima e coloratissima pagina realizzata da A. Raymond con un topper dedicato al cacciatore di belve *Jungle Jim* ed un racconto fantastico, *Flash Gordon*, che occupava il resto della facciata e che folgorò i lettori; dopo questa bomba grafica, dopo questo avvincente racconto, che, nella sua eleganza e potenza di esecuzione, portò i lettori a passare sopra alle evidenti forzature legate ad un inizio travolgente sì, ma privo di logicità, si può proprio dire che il fumetto non fu più quello che era stato sino ad allora. *Flash Gordon* aveva aperto le porte all'avventura fantastica, aveva reso fruibile per lettori anche giovanissimi quella che in seguito verrà indicata come fantascienza (avventurosa).

Il grande razzo che condusse *Gordon*, *Dale* e lo scienziato, prima pazzo, poi genialissimo, *Zarkov* (in Italia *Zarro*) sul pianeta *Mongo* a lottare contro un dittatore dalle fattezze orientali, l'imperatore *Ming* (malgrado questa sua orientalizzazione il fascismo vide nella lotta contro le dittature messa in campo dal biondo eroe e dai suoi compagni un attacco al nostro beneamato Duce e non vide mai molto di buon occhio il personaggio), costrinse tutti gli altri autori di fumetti a curare e a rendere più originale l'impianto narrativo delle proprie storie, ma nello stesso tempo diede una matrice narrativa, che sarebbe stata scopiazzata all'infinito nei fumetti di tutto il mondo. Ora da quell'impatto sono passati ben 80 anni; molte delle teorie che erano alla base della narrazione di Raymond sono state ampliamente superate, però il fascino che emana tale personaggio è rimasto vivo e vivace, tanto che spesso e volentieri il nostro eroe dello spazio riappare in tentativi (non sempre riusciti) di ridargli vigore e giovinezza.

È recente il lavoro di ripresentazione delle grandi storie di Raymond da parte dell'anglo-americana Titan Books oppure nel 2011 fu la Dynamite a tentare una nuova serie di comic books intestati all'eroe. Una cosa che si sta mettendo in cantiere con nuovi soggettisti e nuovi disegnatori anche oggi... Ed ora siamo in attesa della nuova serie di 3 volumi (viene indicata come quella definitiva...) annunciata dalla ed. Cosmo che riporterà in Italia le tavole di Raymond in tutto il loro splendore.

A 80 anni di distanza *Gordon* non è più forse il biondo ed atletico eroe che affascinò i nostri nonni e genitori, ma ha ancora molte frecce al suo arco e siamo convinti che sia giusto parlare ancora una volta, in maniera approfondita di lui e delle sue storie.



Gordon e Zarro visti da Williamson e Morrow

Gordon visto da Williamson

FLASH GORDON, 80 ANNI PORTATI BENE

Un eroe (siderale) per tutte le stagioni

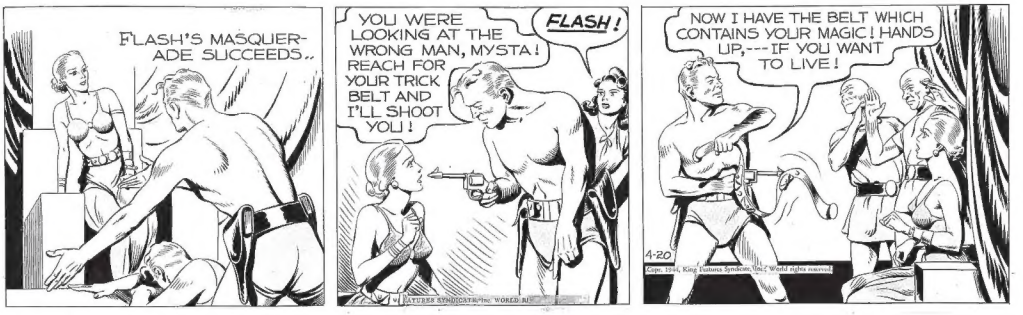
di Alberto Becattini

Ottant'anni, ma non li dimostra. Il più noto e il più biondo degli eroi del fumetto fantascientifico USA è ancora sulla breccia, dopo tutto questo tempo. Ripercorriamo insieme le principali tappe della sua fulgida carriera.

1 – Flash e Alex

Siamo nell'autunno del 1933. I direttori editoriali del King Features Syndicate decidono che è giunto il momento di inaugurare una strip fantascientifica che possa competere con, e se possibile surclassare, il *Buck Rogers* di Phil Nowlan e Dick Calkins, presente sui quotidiani USA sin dal 1929. La scelta cade su un giovane, ma talentuoso artista, il ventiquattrenne Alexander Gillespie Raymond, che si è fatto le ossa come assistente dei fratelli Chic (*Blondie*) e Lyman Young (*Tim Tyler's Luck*) e di Russ Westover (*Tillie the Toiler*). Raymond è pronto al grande salto, e il King gli dà carta bianca per una pagina domenicale e una striscia giornaliera, quest'ultima dedicata a *Secret Agent X-9*, con i testi del noto scrittore Dashiell Hammett. Il debutto di *Flash Gordon* (e del suo topper, *Jungle Jim*) avviene domenica 7 gennaio 1934, esattamente cinque anni dopo quello di *Buck Rogers*. L'*incipit* è affascinante, ma non propriamente originale. Un planetoide si dirige verso la Terra, rischiando di provocare un cataclisma. Il professor *Hans Zarkov* è deciso a lanciarsi contro di esso a bordo di un razzo, per deviarne la traiettoria. A bordo del razzo, dopo un incidente aereo, finiscono forzatamente anche l'atletico *Flash Gordon* e la bella *Dale Arden*. Lo spunto è chiaramente tratto dal romanzo di Philip Wylie e Edwin Balmer *When Worlds Collide* (*Quando i mondi si scontrano*, 1933), che prefigura un impatto assai simile tra la Terra e un planetoide chiamato *Alpha*. L'impatto ci sarà, differentemente da quanto avviene nel fumetto di Raymond, dove all'ultimo momento il corpo celeste cambia rotta ed attrae il razzo di *Zarkov* sulla sua superficie. Iniziano qui, sul pianeta Mongo, le avventure di *Flash Gordon* e dei suoi compagni, che dovranno attendere sette anni prima di tornare sulla Terra. *Mongo* è un pianeta dalla morfologia assai varia e dai mille pericoli. Nella capitale, *Mingo*, vive un'etnia euroasiatica al comando della quale c'è lo spietato *Ming*. Ma ci sono anche la città degli *Uomini Falco* di re *Vultan*, il regno sottomarino di *Undina*, quello ghiacciato della regina *Fria* e il regno delle foreste, del quale diverrà re il principe *Barin*, che sposerà *Aura*, la bella figlia di *Ming*. Non mancano poi uomini-leone, uomini-lucertola, trogloditi, nani, mostri dalle fogge più diverse e la fascinosa, ma letale strega *Azura*. In mezzo a tutto questo si muovono *Flash*, *Dale* e *Zarkov*, decisi a sovvertire la tirannia di *Ming*. Ben presto, a Raymond si affianca lo sceneggiatore Don Moore, che pensa per il suo magico pennello memorabili sequenze, a partire da quella del Torneo di *Mongo*. E a Raymond si affianca anonimamente pure Austin Briggs, che lo assiste e lo sostituisce alla bisogna. Fino al 1937, le tavole di *Flash Gordon* sono un perfetto, dinamicissimo compromesso tra illustrazione e comic art, abbellite dal lettering *art déco* dello zio di Raymond, Laurence Crossley. Poi, progressivamente, Raymond trasforma la strip in una versione fantascientifica del *Prince Valiant* di Hal Foster, adottando persino le didascalie al posto dei *balloons*. La qualità resta altissima, ma la serie perde qualcosa della sua originaria carica cinetica. A partire dal 1941, poi, Raymond fa inchiostrare le sue matite dal fratello Jim, da John Mayo e da un altro sconosciuto, mediocre ripassatore. Il già menzionato ritorno sulla Terra vede l'eroe e i suoi amici impegnati per un anno nella lotta alla *Red Sword* (Spada Rossa), versione riveduta e corretta del flagello nazista. Poi Raymond riporta i suoi personaggi su *Mongo*, ma deve ben presto lasciare la serie perché arruolato nei Marines. L'ultima tavola da lui schizzata a matita è quella del 30 aprile 1944.

7 gennaio 1934: La prima tavola settimanale disegnata da Alex Raymond.


FLASH'S MASQUERADE SUCCEEDS..
YOU WERE LOOKING AT THE WRONG MAN, MYSTA! REACH FOR YOUR TRICK BELT AND I'LL SHOOT YOU!
FLASH!
NOW I HAVE THE BELT WHICH CONTAINS YOUR MAGIC! HANDS UP,--- IF YOU WANT TO LIVE!

Striscia del 20 aprile 1944 disegnata da Austin Briggs e John Mayo

2 – Il Flash quotidiano

Nel 1940, *Flash Gordon* è ormai un personaggio multimediale. Nel 1935-36 gli vengono dedicati due programmi radiofonici (per i dettagli, si rimanda al paragrafo 9). Il 6 aprile 1936 la Universal Pictures fa uscire nei cinema USA il primo di 13 episodi del serial cinematografico *Flash Gordon*, con l'eroe interpretato da Larry "Buster" Crabbe. Ne seguono poi altri due, *Flash Gordon's Trip to Mars* (21 marzo 1938) e *Flash Gordon Conquers the Universe* (9 aprile 1940). Nel 1936 Harold Hersey pubblica un unico numero del pulp *Flash Gordon Strange Adventure Magazine*, con il romanzo *The Master of Mars*, scritto da James Edison Northford. Lo stesso anno, Grosset & Dunlap pubbli-

AMAZING ADVENTURES
...on a weird new planet!
Led by fearless young Flash Gordon, the powerful Lion Men of Mongo rush into battle.
Thrilling, dangerous adventures follow in rapid succession when Flash and his beautiful sweetheart, Dale Arden, land on a strange planet after being hurled through space in a giant rocket-plane from our world.
Surrounded by constant peril, Flash and Dale face the most unusual, amazing adventures ever encountered by human beings.
What will be their fate in this weird new world? Don't miss this great new adventure page!
Flash Gordon
by ALEXANDER RAYMOND
BEGINS TODAY
and every Sunday in the color comic section of
THE REGISTER-STAR-NEWS

Due spot promozionali che annunciano l'inizio di Flash Gordon.

cano il romanzo *Flash Gordon in the Caverns of Mongo*, attribuito ad Alex Raymond. Nel 1939, in occasione della New York World's Fair, viene inaugurata un'attrazione intitolata a *Flash Gordon*, con un volo simulato verso un altro pianeta su una sorta di astronave dalla capienza di 150 persone. Dopo il "volo", i visitatori si ritrovano nelle giungle di Venere, abitate da dinosauri meccanici, prima di entrare nel quartier generale dei marziani. Anche in seguito a questa diversificazione del personaggio, il King Features decide di inaugurare una serie quotidiana dedicata a *Flash Gordon*, affidandone i testi a Don Moore e i disegni ad Austin Briggs, che come abbiamo visto assiste da tempo Alex Raymond, e che tra il 1938 e il 1940 ha disegnato le strisce di *Secret Agent X-9*. L'ambientazione è ancora una volta *Mongo*, ma la strip non aggiunge nulla di nuovo. Purtroppo, Briggs non è Raymond, del quale spesso imita in chiave minore pose e inquadrature. A partire dal 17 aprile 1944, Briggs è affiancato per le chine da John Mayo, che poi lo sostituisce del tutto dal 15 maggio fino al ritorno trionfale di *Flash*, *Dale* e *Zarkov* sulla Terra e la temporanea fine della serie con la striscia del 29 maggio 1944.

IN BARIN'S PALACE.....
WE'RE IN TUNE WITH THE SEARCH PARTY NOW, KING BARIN--THEY REPORT ZARKOV ALIVE, THE OTHERS DEAD--THEY ARE COMING BACK
FLASH, MY BEST FRIEND! TELL THE SEARCHERS TO RETURN..
AT THE EDGE OF THE FOREST, LITTLE KNOWING THAT THE CRAZED ZARKOV HAD REPORTED HIM DEAD.....
DALE, I THINK IT'S SAFE TO SET OUT NOW.....
HAVE ALL THE SQUIRLONS GONE ?
I HOPE POOR ZARKOV ESCAPED THE SQUIRLONS--WE MUST FOLLOW HIS TRAIL AND HELP, IF WE CAN--HE WAS HEADED TOWARD BARIN'S COUNTRY, ANYWAY.....
HOURS LATER THEY COME TO A LITTLE STREAM.... FLASH SPEARS FISH FOR THE EVENING MEAL, WHILE DALE STARTS A FIRE.....
WE HAVEN'T A FRYING-PAN, SO I'LL HAVE TO BAKE THESE IN THE COALS
SOUNDS GOOD TO ME, SWEETHEART--I'M STARVED....
AS DUSK FALLS, FLASH FIXES A BED FOR DALE AND PREPARES TO STAND GUARD OVER HER THROUGH THE OMINOUS NIGHT....
NEXT WEEK: LOST
12-27

Raymond al top della forma con la tavola del 27 dicembre 1936.

3 – Da Briggs a Raboy

Con Raymond ormai di stanza su una portaerei, il King Features deve trovare un sostituto per disegnare la tavola settimanale di *Flash Gordon* e la scelta ricade su Austin Briggs, il quale lascia dunque la realizzazione della striscia per dedicarsi alla *sunday page* dal 7 maggio 1944, con l'aiuto di John Mayo per le chine durante le prime settimane. Con Don Moore ancora (seppur anonimamente) ai testi, Briggs fa un discreto lavoro, alternando tavole suggestive (belle, soprattutto, le sequenze nelle quali appare *Kang*, il figlio di *Ming*) ad altre obiettivamente "tirate via". Per Briggs, illustratore di professione, il lavoro su *Flash Gordon* rappresenta soltanto un modo per "arrotondare", e leggenda vuole che sia spesso visto negli uffici del King Features, al tavolo a disegno, intento a realizzare la tavola di imminente pubblicazione in tempi brevissimi, direttamente a pennello, senza neppure eseguirne le matite. In ogni caso, Briggs ha spuntato un contratto quadriennale, e continuerà con *Flash Gordon* fino al 25 luglio 1948. Al suo ritorno alla vita civile, all'inizio del 1946, Raymond ha chiesto invano di riavere il suo personaggio. Il King gli ha concesso dunque di realizzare *Rip Kirby*, e di detenerne i diritti. Il successore di Briggs, Emanuel ("Mac") Raboy (1914-1967), è un sofisticato artista con anni di esperienza nel campo dei *comic books* (*Green Lama*, *Captain Marvel Jr.*). Al tratto abbozzato di Briggs, Raboy contrappone uno stile minuzioso, quasi barocco, fascinoso nel suo effetto straniante. Mentre Don Moore continua a "macinare" testi (che gli vengono ufficialmente attribuiti dal 26 settembre 1948, dopo una sequenza scritta da Fred Dickenson), Raboy è di una lentezza sconsolante. A malapena riesce a produrre una tavola alla settimana, pur con l'aiuto di vari assistenti tra i quali spiccano Emil Gershwin, Gene McDonald e Bob Rogers (né Rubin Zubofsky), più la figlia di Raboy, Myriam, e poi Ben Oda come letteristi.

Striscia di Dan Barry dell'11 novembre 1952.

4 – Strisce quotidiane: il ritorno

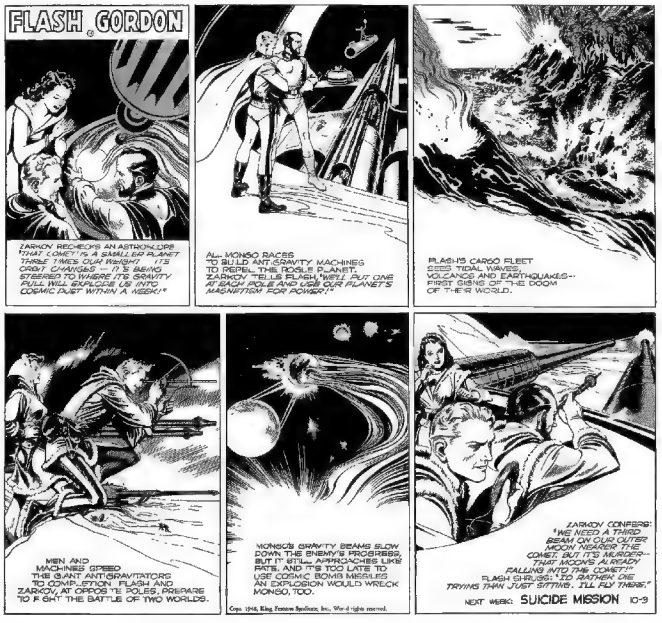
Alla metà del 1951, il genere fantascientifico sta conoscendo un nuovo fulgore in letteratura, al cinema, in TV, e persino nei comics. Al King Features, i direttori editoriali Ward Greene e Sylvan Byck comprendono che è venuto il momento di riprendere la versione quotidiana di *Flash Gordon* e la loro scelta cade su Dan Barry (1923-1997), l'artista che meglio di altri può replicare lo stile foto-realistico di Alex Raymond. Nonostante la fantascienza non sia il suo genere preferito, Barry accetta infine di curare la strip, affidandone sin dall'inizio il lettering a Ben Oda. Autore completo, Barry attualizza ambienti e personaggi, collocando il tutto dieci anni nel futuro. Il 19 novembre 1951 un razzo diretto verso Giove parte da una base nell'Ohio, con a bordo la *Spedizione X-3*, della quale fanno parte anche *Flash* e *Dale*. Il viaggio viene interrotto da un atterraggio di emergenza su una prigione spaziale in orbita a 1000 miglia dalla Terra, dove *Flash* e i suoi compagni devono sedare una rivolta dei prigionieri, poi riparte, e stavolta a bordo del razzo c'è anche il fisico nucleare, nonché ex forzato, *Bill Kent*. Finiranno tutti su Ganimede, nella città degli Uomini-Ghiaccio capeggiati dalla regina *Marla* e dal principe *Garl*. Con l'aiuto del fratello Sy e di John Belfi per il ripasso a china, Barry introduce anche il giovane *Ray Carson* e il buffo lucertolone *Mizard* prima di affidare le sceneggiature a Harvey Kurtzman. I due creano sequenze memorabili, come quelle ambientate sul pianeta *Tartarus*. Barry, tuttavia, ha difficoltà a visualizzare gli *storyboards* di Kurtzman, cosicché la loro collaborazione si esaurisce dopo un anno durante il quale Barry si è fatto aiutare anche da Ric Estrada, Jack Davis, Dick Rockwell e Frank Frazetta. Tornato a scrivere i propri soggetti, nell'aprile 1953 Barry introduce gli *Space Kids* (*Ragazzi Spaziali*), gruppo del quale fanno parte *Ray Carson*, *Percival "Boom Boom" Dunn*, *Worriless Willie Casey* (dotato di poteri psichici) e *Michael Roberts*, detto "*Microbo*". Con loro, e con il miliardario *J. B. Pennington* (sosia dell'attore Louis Calhern) e suo figlio *Cyril*, *Flash* e *Dale* si ritrovano sul pianeta *Zoran*, in una lunga sequenza cui contribuiscono pure Al Williamson, Roy G. Krenkel e Mike Sekowsky alle matite e Sam Burlockoff e Pete Morisi alle chine. Costantemente in lotta con le scadenze di consegna e con la depressione (lo avrà a lungo in cura lo

DALE! LOOK OUT!
THE SHIP'S RIPPING APART! WE MAY BE WASHED OVER! I'M LASHING YOU AND ZARKOV TO THE FALLEN MAST..
... IT'LL KEEP YOU AFLOAT!
WHAT ABOUT YOU, FL..?
FLASH!

Striscia di Leonard Starr del 21 luglio 1956.

psicanalista italiano Silvano Arieti), Dan Barry si affida sempre più spesso ad altri per la realizzazione della strip. Per la sequenza del 1953 ambientata ad *Atlantide*, si fa coadiuvare per i testi da Jan Sand e affida gran parte dei disegni a Paul Norris, Carmine Infantino, Fred Kida e Sy Barry. Successivamente, a partire dalla sequenza intitolata *Circea*, probabilmente scritta da Bob Kanigher, Barry si fa assistere da Ralph Mayo, che resterà il principale matitista fino al 30 aprile 1955. Barry torna poi a disegnare la strip, seppure con l'aiuto di Joe Giella, introducendo in *Tympani* il folle musicista *Egon Blant*.

Barry condivide poi uno studio con Leonard Starr e John Prentice. Nei ritagli di tempo, Starr lo aiuta per *Flash Gordon*, in sequenze come *Starling* (1955, scritta da Sid Jacobson e terminata da Fred Kida), *Space Circus* (1955, scritta da Aldo Giunta e inchiostrata da Sy Barry), *Swamp Girl* (1955, che introduce *Lisa* e *Zara*, rispettivamente moglie e figlia di *Zarkov*), nonché quelle ambientate su *Mongo*, dove Flash & C. ritrovano *Azura* e *Barin*. In *Odyssey on Mongo* (1956), disegnata in parte da Sy Barry, debuttano altri due celebri comprimari, *Kozy* e *Scurvy*, modellati rispettivamente sugli attori Charles Laughton e John Carradine. Successivamente intervengono alle matite e talvolta alle chine Murphy Anderson, John Giunta, Fred Kida, Tom Sawyer (né Scheuer) e forse Gil Kane. Per *Cybernia* (1957), Barry si avvale della trama di Larry Shaw e dell'assistenza del grande Wally Wood.


FLASH GORDON
ZARKOV RECHECKS AN ASTRONOMIC CHART. COMET! IT'S A SMALLISH PLANET TABLE TIMES OUR PERIGEE! IT'S ORBIT CHANGED — IT'S BEING STEERED TO WHERE ITS GRAVITY PULL WILL EXPLODE US INTO COSMIC DUST WITHIN A WEEK!"
ALL MONGO RACES TO BUILD ANTI-GRAVITY MACHINES TO REPEL THIS ROGUE PLANET. ZARKOV TELLS FLASH, "WE'LL PUT ONE ATTACH ROCKET AND USE OUR PLANET'S MAGNETISM FOR POWER!"
FLASH'S CARGO FLEET SEES TIDAL WAVES, VOLCANOS AND EARTHQUAKES-- FIRST SIGNS OF THE DOOM OF THEIR WORLD.
MEN AND MACHINES SPEED THE GIANT ANTI-GRAVITATORS TO COMPLETION. FLASH AND ZARKOV, AT OPPOSITE POLES, PREPARE TO FIGHT THE BATTLE OF TWO WORLDS.
MONGO'S GRAVITY BEAMS SLOW DOWN THE ENEMY'S PROGRESS, BUT IT STILL APPROACHES LIKE FATE, AND IT'S TOO LATE TO USE COSMIC BOMB MISSILES AN EXPLOSION WOULD WRECK MONGO, TOO.
ZARKOV CONFERS: "WE NEED A THIRD BEAM ON OUR OUTER MOON NEARER THE COMET, BUT IT'S MURDER-- THAT MOON'S ALREADY FALLING INTO THE COMET!" FLASH SHRUGS: "I'D RATHER DIE TRYING THAN JUST SITTING. I'LL FLY THERE."
NEXT WEEK: SUICIDE MISSION

Il sofisticato Flash Gordon di Mac Raboy: 3 ottobre 1948.

Nell'agosto 1957 Barry si trasferisce in Europa, e all'inizio delega la supervisione della strip al fratello Sy e ad altri vecchi amici quali André LeBlanc, Ric Estrada, Frank Giacoia e John Giunta. Mentre è in Gran Bretagna, Barry conosce lo scrittore di fantascienza americano Harry Harrison. A Capri, nel gennaio 1958, Barry e Harrison realizzano le loro prime sequenze di *Flash Gordon*. La loro collaborazione durerà dieci anni, contrappuntata dalla creazione degli *Skorpi* (1959), razza di conquistatori alieni mutaforma simili ad insetti, e il progettato matrimonio e la successiva separazione tra *Flash* e *Dale*, che lo "molla" per *Steve Benton*.

Nel periodo 1958-60, durante il quale si sposta in varie località europee, stabilendosi infine a Kitzbühel, in Austria, Barry si avvale dell'aiuto di Sy Barry, George Roussos, Tex Blaisdell, Frank Giacoia, Mike Sekowsky e Martin Asbury, ed attinge spesso al cinema, dando ad alcuni personaggi le fattezze di attori quali Anthony Quinn, Ward Bond e Peter Graves. Il periodo 1960-62 è tra i più belli, per quanto concerne il disegno. Barry ora realizza la strip con maggior continuità, con l'aiuto della seconda moglie Jutta per il lettering meccanico. Lo aiutano, di quando in quando, Fred Kida e Ric Estrada. Poi, dopo il ritorno negli USA nel 1964, Barry si dedica sempre più alla pittura, delegando la parte grafica di *Flash Gordon* a Bob Fujitani e poi a Fred Kida, che di fatto disegna la strip dal 29 gennaio 1965 al 4 settembre 1971, con l'occasionale intervento di Barry, Frank Giacoia, Joe Giella e John Lehti. Il 28 febbraio 1970 Harry Harrison cessa la collaborazione con Barry, che ora cura di nuovo le trame, con poche novità. *Flash* torna ciclicamente su Mongo, rivivendo in modo riveduto e corretto le avventure già narrate da Don Moore e Alex Raymond. Barry riutilizza personaggi quali *Willie Casey*, *Kozy* e *Scurvy*, *Egon*, *Eye McFry* e *Vicki*, e ne introduce di nuovi, come *Kenoma*, principe abissino che, dopo aver scontato una pena, si unisce ai Servizi Speciali. Barry e Fujitani si alternano nel disegno della strip (salvo affidare le matite di una sequenza a John Rosenberger), fino a co-firmarla dal 17 gennaio 1977. Fujitani diviene poi il disegnatore effettivo dal 12 giugno 1978, con un tratto sempre più abbozzato e francamente poco gradevole. Talvolta le matite vengono tuttavia affidate a Rich Buckler e Russ Heath. Il 10 maggio 1986 Fujitani lascia la strip e Barry la continua, chiedendo aiuto ad André LeBlanc, Frank Giacoia, Dell Barras e Gail Beckett. Quest'ultima diviene la sua assistente fissa dal 1986, prima per il lettering e poi anche per sfondi e chine. Alla metà del 1990, mentre sta realizzando la sequenza *In Search of Ming* (con l'aiuto di Andy Mushynsky), Barry decide di lasciare *Flash Gordon* dopo l'ennesimo dissidio con il King Features. L'ultima striscia ufficialmente attribuita a Barry è quella del 7 luglio 1990, dopodiché la *continuity* viene conclusa anonimamente da Bruce Jones (matite) e Ralph Reese (chine).

Dal 16 luglio al 6 ottobre 1990 vengono ristampate le strisce di Barry e Fujitani già apparse dal 20 ottobre 1980 al 17 gennaio 1981, poi Jones (anche in veste di sceneggiatore) e Reese prendono ufficialmente in carico la strip. Duole dirlo, ma il loro tratto semi-caricaturale fa rimpiangere anche il peggior assistente di Barry. Ai disegni subentra quindi, dal 4 marzo 1991, l'esperto Gray Morrow, ma anche lui non dura, anche perché è sotto contratto con lo United Features per la tavola settimanale di *Tarzan*. Dal 12 maggio 1991 i testi passano così a Tom Warkentin, mentre i disegni vengono inspiegabilmente affidati a uno studio argentino, che porta la strip alla più assoluta mediocrità e infine alla sospensione, avvenuta il 3 luglio 1993.

5 – Le domeniche di Flash: 1953-2003

Con la tavola del 31 maggio 1953, Don Moore dice addio a *Flash Gordon* per diventare sceneggiatore hollywoodiano e il King Features chiede a Dan Barry di curare anche i testi della serie settimanale disegnata da Mac Raboy (che ne resterà unico autore accreditato). Barry approfitta della situazione per "dirottare" Harvey Kurtzman sulla *sunday page*, ma Kurtzman se ne va dopo

FLASH GORDON
PRINCE BARIN HESITATES WHEN HE'S ASKED TO HELP KEEP KANG FROM QUEEN VALKIR-- FLASH CHALLENGES: "ARE YOU A MAN OR A SLAVE? IT'S OUR JOB TO SAVE THOSE FOOLISH WOMEN FROM THIS CRUEL PERIL!"
BARIN SEEMS INCHES TALLER AS HE DARES SEFY THE KING: "WE'LL HAVE VALIANT HA, VALKIR WILL BE PRIOUS IF SHE FINDS OUT!" FLASH GRINS: "IT'LL BE GOOD FOR HER!"
THE CLEVER WOLFINS RUN LIKE BLOODHOUNDS ON QUEEN VALKIR'S TRAIL, LEADING TO THE WOMEN VALLEY WHERE KANG, THE CRUEL, IS HELD PRISONER.
A DREADED "DEATH STORM" HALTS THEM ON A WOODED HILLSIDE -- JUST IN TIME TO AID 2 RUNNING INTO THE RETURNING QUEEN VALKIR!
DOOM-A CLOUDBURST! VALKIR IS STARTLED BY THE FLOOD! "MARNO CRIES "AND SHE CAN'T SWIM-- HE ALWAYS HATED WATER!"
"WE'VE GOT TO HELP HER, EVEN THOUGH IT RUINS OUR PLAN TO CAPTURE KANG," FLASH SAYS GRIMLY. "WE CAN'T LET A WOMAN DROWN."
NEXT WEEK: FATEFUL FLOOD.

Riproduzione dell'originale della tavola del 5 maggio 1946 realizzata da Austin Briggs.

un anno, per dedicarsi alla creazione dell'albo satirico *Mad*. Come già ha fatto per le strisce, Barry accetta allora l'incarico, subappaltando però i testi ai vari Bob Kanigher, Jan Sand, Bill Finger, Sid Jacobson, Larry Shaw e Harry Harrison. La serie settimanale continua a presentare *storylines* separate da quella quotidiana e i comprimari presenti nelle strisce non vi compaiono mai, con l'eccezione degli *Skorpi*, introdotti da Harrison e Barry nel 1959 ed inizialmente visualizzati anche da Mac Raboy come cavallette antropomorfe. Con il passare del tempo, il disegno di Raboy soffre il ridimensionamento cui le tavole

STEVE IS DOING GOOD, SOLID WORK, FLASH! BUILDING DAMS, BRIDGES-- THINGS YOU CAN HOLD ON TO...
I'M TIRED OF HANGING ON THE COATTAILS OF A COMET!
Dan Barry
7-8
BUT I LOVE YOU, DALE! I WANT TO SETTLE DOWN NOW...
I BELIEVE YOU, FLASH! YOU'D GIVE UP THE STARS AND THE SPACESHIPS IF I ASKED IT... JUST AS I GAVE UP SECURITY FOR YOU!
--UNTIL STEVE CAME ALONG-- AND SHOWED ME HOW WRONG I WAS!
HE NEEDS ME, FLASH! AND I NEED TO BE NEEDED!

Dale dà il benservito a Flash nella striscia dell'8 luglio 1959.

giano nel tempo giungendo prima nella Roma di Caligola e poi a Troia durante la guerra. Addirittura, Barry cambia la leggenda, poiché *Achille* non muore e *Vicki* sceglie di

ZARKOV AND CREW WATCH, HELPLESS, AS THEIR SHIP IS REDUCED TO SCRAP AND CARRIED OFF.
ON KKORBU
BAD NEWS TRAVELS FAST - EVEN ACROSS BILLIONS OF MILES.
RADIO CONTACT BROKEN, FLASH!
THAT DOES IT!
ON MONGO
NO MORE IFS, ANDS OR BUTS, BARIN! YOU OUTFIT A SHIP FOR ME NOW!!
THEY'RE IN TROUBLE! I'M SURE OF IT!
WHOA-OA-FLASH! OKAY, OKAY!
I'VE HELD YOU OFF AS LONG AS I CAN! GOT MY BEST SPACER BEING READIED RIGHT NOW!
BARIN -- YOU SON OF A GUN!
WHEN CAN I LEAVE?
SYSTEMS COUNTDOWN IS NEARLY DONE. GOT YOUR GEAR PACKED?
ZARKOV'S EXPEDITION TAKES STOCK...
AND NO SHELTERS!
WE MANAGED TO UNLOAD SOME FOOD, TWO LAND CRUISERS
ZARKOV! BIG DUST CLOUD MOVING THIS WAY!
RIDERS! HUMANS - OR REPTILE MOUNTS! LOOK LIKE WARRIORS!
NEXT: MATARA!
FLASH GORDON 5-15
FLASH GORDON
FLASH GORDON 3/6

Riproduzione dell'originale della tavola di Dan Barry del 15 maggio 1983.

sono sottoposte (da mezza pagina a un terzo di pagina) e l'avanzare del male che lo porterà alla morte il 12 dicembre 1967. La sua ultima tavola appare cinque giorni dopo e Dan Barry è, ufficialmente, il suo successore. In realtà, le tavole firmate da Barry sono il lavoro di un team del quale fanno parte anche, per le sceneggiature, ancora Harry Harrison (fino al 12 luglio 1970), e per i disegni George Olesen, Fred Kida, Frank Giacoia e, soprattutto, Bob Fujitani, che è il disegnatore effettivo dal 23 marzo 1969 fino al 20 marzo 1983. È interessante notare che tra il 18 novembre 1973 e il 19 febbraio 1975 strisce e tavole sono in diretta continuazione tra loro. Notevole è, in particolare, la sequenza in cui *Flash* e *Vicki* viag-

restare con lui, mentre *Flash* fa ritorno nel XX secolo. Dal 27 marzo 1983, Barry è di nuovo alle redini della serie settimanale, dopo aver

Dale e *Zarkov* trascorrono quasi due anni su *Kkorbu*, pianeta gemello di *Mongo* dominato dalle donne. E il 24 giugno 1984 *Zarkov* sposa

THE PALACE TROOPS ARE OUT CHASING FLASH AND THE MEN HE SET FREE.
BUT FLASH BOLDLY RETURNS -AND SANYA LEADS HIM TO MING'S BEDCHAMBER!
SHHH!
THIS IS TOO GOOD TO BE TRUE!
I TOLD YOU HE CAN'T HOLD HIS WINE!
4/24
© King Features Syndicate, Inc., 1978. World rights reserved.

Striscia del 24 aprile 1978 disegnata da Rich Buckler e Bob Fujitani.

scontato una pena di un anno presso una ex base aerea a Eglin, in Florida, per evasione fiscale. Da

addirittura la loro regina, *Matara*. Successivamente Barry narrerà le origini del principe Barin e riporterà *Flash* e compagni su Kkorbu, dove *Zarkov* ritrova una vendicativa *Matara*. In questo periodo Barry si concede inusitate libertà, ritraendo seminuda persino *Dale*, finché nel 1989 i direttori editoriali di un

giornale del Michigan decidono di non pubblicare più la *sunday page* dopo che Barry ha visualizzato un tentato stupro ai danni della stessa *Dale*. Dan Barry lascia anche il *Flash Gordon* settimanale con la tavola del 15 luglio 1990. Segue, per dodici settimane, la ristampa della sequenza del 1981 *Homestead on Laredo* (con le firme "Barry+Fujitani" cancellate), prima che sia attivo il team Bruce Jones-Ralph Reese dal 14 ottobre 1990. Gray Morrow subentra ai disegni dal 9 dicembre 1990 al 28 aprile 1991. I testi passano poi a Tom Warkentin (1991-92), Richard Bruning (1992-93), Kevin Van Hook (1993-94) e di nuovo a Warkentin (1994-96). I mediocri disegni sono opera di uno studio argentino, finché il 21 gennaio 1996 subentra come autore completo Jim Keefe. Questi non rinverdisce certo i fasti della serie, tuttavia si mette al lavoro con impegno, rielaborando ancora una volta sin dall'inizio la saga di Moore e Raymond ambientata su *Mongo*. Inoltre, si fa affiancare spesso per i disegni da altri artisti quali

Striscia del 29 luglio 1991 di Bruce Jones e Gray Morrow.

Mark McMurray, Brian Bilter e Loston Wallace e, ogni tanto, realizza delle tavole insieme con autori del calibro di Al Williamson (7 novembre 1999 e 6 luglio 2001), George Evans (21 gennaio 2001), Michael T. Gilbert (21 luglio 2002), John Romita (1° dicembre 2001) e Joe Kubert (10 novembre 2002). Ma all'inizio del 2003 il King Features non rinnova il contratto a Keefe, cosicché il *Flash Gordon* settimanale termina la sua quasi settantennale corsa il 16 marzo di quell'anno. Dalla settimana successiva vengo-

no ristampate le tavole dello stesso Keefe, ancor oggi reperibili su qualche quotidiano e sul sito del King Features.

6 – I comic books

Flash Gordon comincia ad apparire sugli albi a fumetti nell'aprile 1936, quando *King Comics*, edito da David McKay, prende sin dal primo numero a ristampare le tavole settimanali di Alex Raymond. Il personaggio vi resterà fino al n.155 del novembre/dicembre 1949, chiudendo con la ristampa di una sequenza di Briggs del 1946. Nel frattempo, la casa editrice Dell/Western ha ospitato il *Flash* quotidiano di Briggs su *Feature Book* n.25 del 1941 (strisce dal 27/6/1940 al 14/12/1940) e quello settimanale di Raymond sulla collana-contenitore *Four Color Comics*. Con copertine di autori ignoti, il n.10 del 1942 ripresenta tavole del 1938-40 e il n.84 del 1945 ristampa una sequenza del 1942-43. Ma con il n.173 del novembre 1947 arriva la prima storia realizzata ex novo, *Adventure in Opto*, 51 tavole disegnate da un Paul Norris ancora in forma. Norris replica con *The Adventure of the Flying Saucers* (48 tavole) sul n.190 del giugno 1948, poi con *Adventure on Orano* sul n.204 del dicembre 1948, e infine con *Adventure on Artico* sul n.247 del settembre 1949. Nel periodo 1950-52 è la Harvey Comics ad aggiudicarsi i diritti del *Flash Gordon* in albo. Escono quindi quattro numeri di *Flash Gordon* (ottobre 1950-aprile 1951), che ristampano tavole di Raymond apparse sui quotidiani tra il 1937 e il 1941. Pare esistere anche un quinto numero, di formato tascabile, distribuito soltanto agli abbonati. Su alcuni numeri di *Family Funnies*, nel 1951, appaiono poi delle tavole singole intitolate *From Flash Gordon's Interplanetary Log*, disegnate per l'occasione da Lee Elias e John Belfi. Ancora la Harvey fa uscire nel 1951 due *giveaways* per la Gordon Bread, con tavole di Raymond del 1937-38 e 1940.

FLASH GORDON
By Jim Keefe
1/21
Artwork: George Evans
VIOLENTLY HURLED ACROSS THE COSMOS, SECRET AGENT X-9 FINDS HIMSELF AN UNWELCOME VISITOR ON AN ALIEN WORLD.
HANDS UP, NICE AND EASY...
PUSHED TO THE EDGE, HAIR-TRIGGER REFLEXES SPRING INTO ACTION!
ZASK!
FREEZE!
TO BE CONTINUED~

Flash Gordon incontra Phil Corrigan (l'agente segreto X-9) nella tavola del 7 novembre 1999 di Jim Keefe e George Evans.

La Dell/Western riprende a ospitare il personaggio su *Four Color Comics* con il n.424 del settembre 1952. La storia in 34 tavole, *Test Flight in Space*, è disegnata da John Lehti. Frank Thorne è invece il disegnatore di *The Zarkov Line* sul n.512 del novembre 1953 e della storia senza titolo che appare su *Flash Gordon* n.2 del maggio/giugno 1953 (in realtà, uno *one-shot*). Ancora per i tipi della Western, alias KK Publications, *Flash* vive una vita parallela sulla testata promozionale *March of Comics*, con storie di 28 tavole (in realtà, il formato è la metà di quello di un normale comic book). Il primo numero a lui dedicato è il 118 dell'ottobre 1954, con una storia disegnata ancora da Thorne. Seguono i nn.133 (novembre 1955) e 142 (aprile 1956). *Flash* latita dai comic books fino al giugno 1965, quando esce un n.1 con etichetta Gold Key che ristampa la storia di Norris per *Four Color* n.173, con una nuova copertina dipinta da George Wilson. Passa ancora un anno e nel settembre 1966 arriva il primo numero di una nuova serie, pubblicata stavolta dalla King Comics. Le prime due storie, scritte da Larry Ivie, riportano *Flash*, *Dale* e *Zarkov* sul pianeta Mongo, con i bellissimi disegni di Al Williamson, forse il migliore tra gli epigoni di Alex Raymond. Il n.2 (novembre 1966) presenta una copertina di Gil Kane e due storie realizzate da Archie Goodwin (testi) e Frank Bolle (disegni).

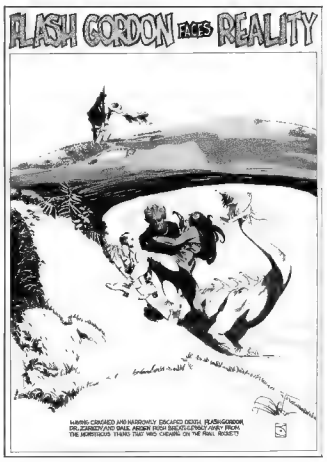
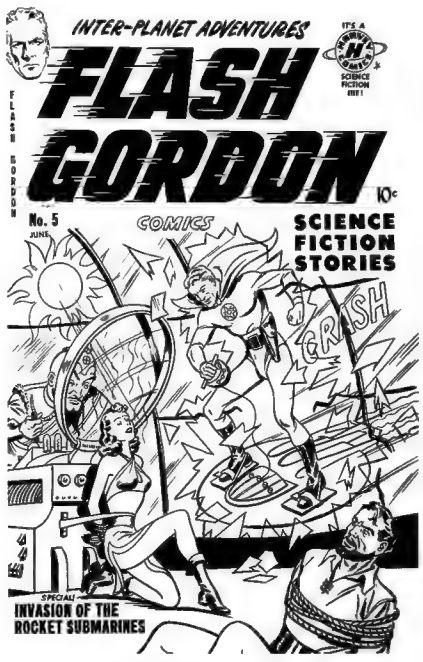


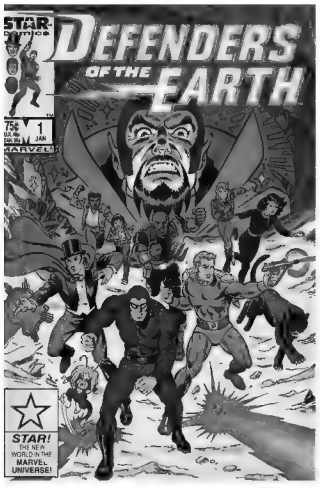
Tavola di Jeff Jones per Heritage n. 1A (1972).

Per il n.3 (gennaio 1967) Williamson realizza la copertina, mentre le storie interne sono di Bill Pearson (testi) e Ric Estrada (disegni). Williamson torna a disegnare il n.4 (marzo 1967) su testi di Goodwin e il n.5 (maggio 1967) con Ivie e Goodwin alle sceneggiature. Il n.6 (giugno 1967) presenta invece due avventure scritte da Bill Pearson per l'ottimo Reed Crandall (la prima, *Flash Gordon Meets the Cragmen of the Lost Continent*, sarà poi ristampata nel 1977 sul n.R-16 della serie promozionale *King Reading Library*). Il n.7 (agosto 1967) riprende due sequenze di tavole settimanali di Mac Raboy, mentre Crandall torna sul n.8 (settembre 1967) con l'ottima *Flash Gordon and the Elder's Deathtrap*, scritta da Pearson. Piuttosto deludenti appaiono i nn.9 e 10 (ottobre e novembre 1967), che presentano la ristampa di *The Tournament of Mongo* di Alex Raymond, nel rimontaggio italiano dei Fratelli Spada Editori. Chiude la collana il n.12 (dicembre 1967), che, con una copertina di Dan Barry, presenta l'ottima storia *Dream Devils of the Volcanic World* di Pearson e Crandall. La King Comics pubblica inoltre la storia in tre parti *Flash Gordon and the Space Pirates* su *The Phantom* nn.18/20 (settembre 1966-gennaio 1967). Ai disegni si alternano Wally Wood e Gil Kane. *Flash Gordon* scompare dalle edicole americane per tornarvi nel febbraio 1969 con il n.12, ora pubblicato dall'editrice Charlton, che ospita la storia *Sheng The Savage!*, realizzata da Pearson e Crandall per la King Comics, ma rimasta in archivio per due anni. Sul n.13 (aprile 1969) troviamo *Monster Men of Tropica!*, scritta da Pearson e disegnata da un giovane, ma promettente Jeff Jones, e *Trapped in the Cave of the Mud Men*, scritta da Joe Gill e disegnata da Pat Boyette, che realizza anche la copertina. Su testi di Pearson e Gill, Boyette disegna con impegno anche i numeri successivi, fino al 18 (gennaio 1970), l'ultimo uscito con etichetta Charlton. Mentre i comic books di *Flash Gordon* latitano, nel 1971 Al Williamson realizza delle tavole a fumetti promozionali di *Flash Gordon* per la Union Carbide. Nel 1972 escono due numeri (1A e 1B) della pro-zine *Heritage*, che ospitano splendide storie brevi e illustrazioni con l'eroe di *Mongo* realizzate da ottimi artisti quali Jeff Jones, Mike Kaluta, Gray Morrow, Mike Royer, Stanley Pitt e Al Williamson. Dopo otto anni di pausa, la collana di albi riprende con il n.19, che esce nel settembre 1978 per i tipi della Gold Key/Western. Con una copertina dipinta da George Wilson, presenta la storia *Return to Mongo*, scritta da John Warner e disegnata da Carlos Garzón, assistente di Al Williamson e suo emulo. Lo stesso team realizza i nn.20, 23, 24 e 28, mentre sui nn.21 e 22 i disegni sono di Frank Bolle. Gary Poole e Garzón firmano i nn.25/27. Il n.29 vede Warner ai testi, mentre Garzón si alterna nel disegno con il veterano Gene Fawcette, che tratteg-



Copertina del raro Flash Gordon n. 5 (Harvey Comics, 1951).

gia per intero anche i nn.30 e 34. I nn.31/33 (marzo-maggio 1981) sono dedicati alla versione fumettata del film prodotto da Dino De Laurentiis, affidata a Bruce Jones (testi) e Al Williamson (disegni) e pubblicata per intero dalla Western su un albo speciale di grande formato che porta il n. 13743 (hardcover) e 11294 (softcover). Tornando alla serie regolare, il n.34 ha testi di Warner e disegni di Fawcette e Bolle, il n.35 è scritto da Warner e da George Kashdan per Garzón, il n.36 è disegnato da Al McWilliams su testi di Warner e il n.37 (l'ultimo, uscito nel marzo 1982) è opera di Kashdan e Fawcette. Quest'ultimo è autore anche delle copertine dei nn.21, 22, 25, 29, 30 e 37, mentre quelle dei nn.20/24, 27, 28 e 34 sono opera di George Wilson; quelle dei nn.31/33 sono montaggi di vignette di Williamson con foto del film, quella del



Copertina di Alex Saviuk e Fred Fredericks per Defenders of the Earth n. 1 (gennaio 1987).

n.34 è di Garzón e quella del n.36 di McWilliams. C'è da aggiungere che a causa della repentina chiusura della collana da parte della Western, resta inedito almeno un numero di *Flash Gordon* disegnato dal nostro Alberto Giolitti. Tratta dall'omonima serie animata, esce tra il gennaio e il luglio 1987 per i tipi della Marvel la mini-serie di quattro numeri *Defenders of the Earth*, dove *Mandrake*, *Flash Gordon* e *The Phantom* uniscono le forze contro Ming. In questa serie ambientata nel 2015 appaiono anche i rispettivi figli di *Flash* (*Rick Gordon*), dell'*Uomo Mascherato* (*Jedda Walker*) e di *Lothar* (*Lothar Jr.*). I testi sono di Stan Lee e Bob Harras, i disegni di Alex Saviuk e Fred Fredericks. Nel 1988 è la DC Comics a riportare *Flash Gordon* sugli albi a fumetti, in una mini-serie di sei numeri pubblicati tra giugno e dicembre. Ancora una volta vengono rivisitate le classiche tavole di Moore e Raymond ambientate sul pianeta *Mongo*. Testi e matite sono di Dan Jurgens, le chine di Bruce Patterson. Eccellente è un'altra mini-serie di due numeri, stavolta pubblicata dalla Marvel Comics nel giugno-luglio 1995. Di nuovo ambientata su *Mongo*, viene scritta da Mark Schultz e disegnata alla grande da Al Williamson. La Ardden Entertainment fa uscire una ulteriore mini di sette numeri (un numero zero più altri sei) tra l'aprile 2008 e il luglio 2009. I personaggi sono ancora quelli classici (ci sono anche *Ming* e *Barin*), ma i testi di Brendan Deneen fanno il paio con i disegni stilizzati e un po' "manghiani" di Paul Green. Ancora la Ardden fa uscire nel 2009 un *Flash Gordon 75th Anniversary Special* (2009) e poi un'altra mini, *Flash Gordon: Invasion of the Red Sword* (sei numeri, 2011) e lo one-shot *Flash Gordon: The Mercy Wars* (maggio 2011), tutti realizzati nel medesimo stile semi-realistico. Nel 2011 è la Dynamite Entertainment ad aggiudicarsi i diritti per gli albi di *Flash Gordon* e nel novembre di quell'anno esce il primo di dieci numeri della serie *Flash Gordon: Zeitgeist*, che fa incontrare *Flash*, *Dale* e *Ming* con Franklin Roosevelt e Adolf Hitler. I testi sono di Eric Trautman e Alex Ross, i disegni di

Copertina di Alex Ross per Flash Gordon: Zeitgeist della Dynamite Entertainment (2011).

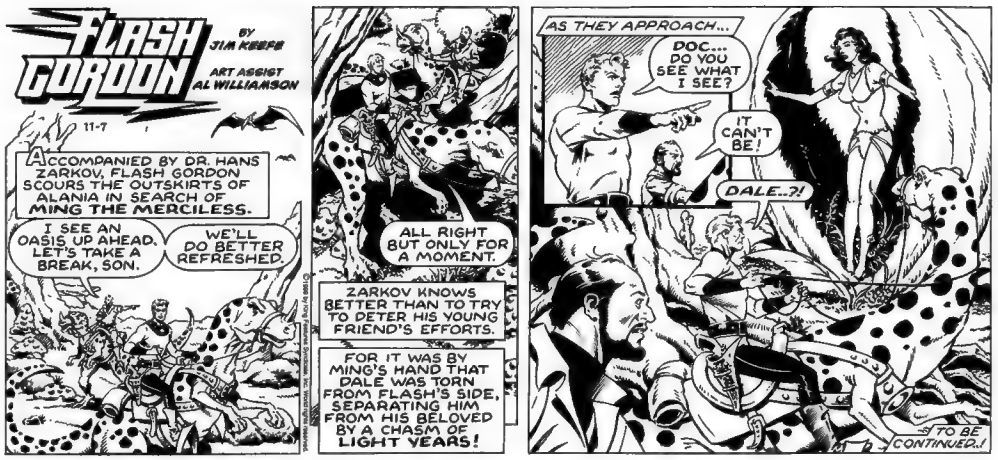
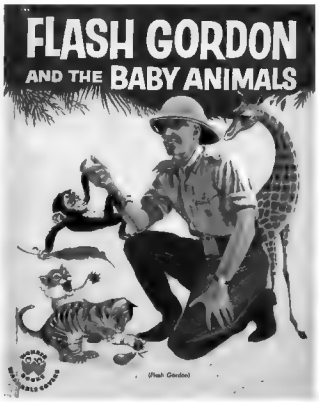

FLASH GORDON
BY JIM KEEFE
ART ASSIST AL WILLIAMSON
11-7
ACCOMPANIED BY DR. HANS ZARKOV, FLASH GORDON SCOURS THE OUTSKIRTS OF ALANIA IN SEARCH OF MING THE MERCILESS.
I SEE AN OASIS UP AHEAD. LET'S TAKE A BREAK, SON.
WE'LL DO BETTER REFRESHED.
ALL RIGHT BUT ONLY FOR A MOMENT.
ZARKOV KNOWS BETTER THAN TO TRY TO DETER HIS YOUNG FRIEND'S EFFORTS.
FOR IT WAS BY MING'S HAND THAT DALE WAS TORN FROM FLASH'S SIDE, SEPARATING HIM FROM HIS BELOVED BY A CHASM OF LIGHT YEARS!
AS THEY APPROACH...
DOC... DO YOU SEE WHAT I SEE?
IT CAN'T BE!
DALE..?!
TO BE CONTINUED..!

Tavola del 7 novembre 1999 di Jim Keefe e Al Williamson.

Daniel Indro e Ron Adrian. La cosa migliore della serie sono senza dubbio le copertine dipinte da Alex Ross (in alternativa a quelle di Paul Renaud e Francesco Francavilla). L'ultimo numero esce nel marzo 2013. Nel 2012 ancora la Dynamite

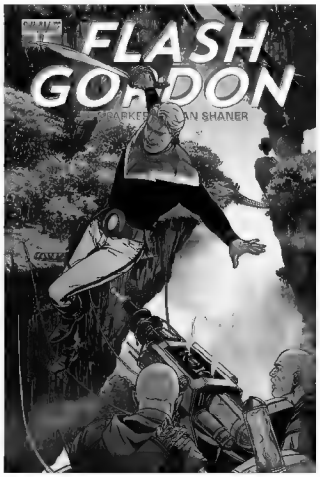


Copertina di Alex Berger per il libretto della Wonder Books n. 684 del 1956.

pubblica la mini *Merciless: The Rise of Ming*, realizzata da Scott Beatty e Ron Adrian e nell'aprile 2014 inizia una nuova serie regolare, ancora una volta ambientata su *Mongo*, scritta da Jeff Parker e disegnata da Evan Shaner. Le copertine sono di Jonathan Case, Gabriel Hardman, Declan Shalvey e Marc Laning.

7 – Apocrifi d'epoca e parodie

Oltre al *Flash Gordon* D.O.C. ne esiste un altro, "taroccato" in più paesi a seguito di esigenze diverse. In tempo di guerra, si deve fare di necessità virtù in Belgio e Spagna. Sul settimanale *Bravo!*, pubblicato a Bruxelles, compaiono regolarmente in prima pagina le tavole di *Flash Gordon*, quando nel 1942, dopo l'entrata degli USA nel conflitto, l'importazione degli originali di Alex Raymond viene interrotta nel Belgio invaso dai nazisti. Subentra allora nel disegno di *Gordon l'intrepide* (chiamato *Stormer Gordon* nella versione fiamminga) un certo Edgar-Pierre Jacobs, che riallacciandosi alla *sunday page* del 16 giugno 1940, realizza una affrettata conclusione della saga, cui segue poi una storia di sua creazione, *Le Rayon U*, anch'essa decisamente ispirata a Raymond, che si snoderà dal n.5 del 1943 al n.15 del 1944. Nel 1945 è la volta di un altro giovane e promettente artista, lo spagnolo Jesus Blasco, di realizzare una sequenza apocrifa di *Flash Gordon y los bandidos de Gundar* per i nn.160/162 del settimanale *Leyendas*, per collegare le tavole domenicali di Alex Raymond ambientate a *Tropica* con le strisce quotidiane di Austin Briggs ambientate nel regno della regina *Tigra*. Nel 1947 eccoci in Italia, dove è in corso la pubblicazione degli albi dedicati a *Gordon* nella *Collana Albi Grandi Avventure* di Nerbini. Sui primi 20 numeri, l'editore fiorentino ripropone le tavole di Raymond già pubblicate su *L'Avventuroso* (1934-38), ancorché alcune di esse siano "lucidate" da Guido Fantoni. In realtà, già dal 1944 i diritti del personaggio in Italia sono passati alla romana S.E.P.I. di Capriotti, che in effetti sta continuando la pubblicazione delle tavole di Raymond su *L'Avventura*. Le cose, dunque, cambiano con il 21° fascicolo, *L'attacco di Arboria*. Alla tavola del 4 dicembre 1938, ne seguono infatti altre cinque apocrife, le quali prendono



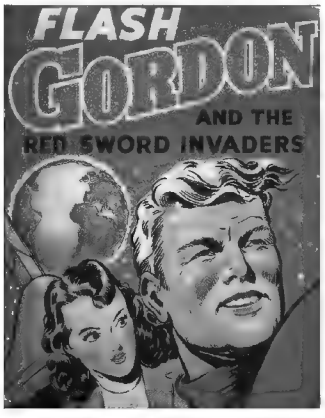
Copertina di Evan Shaner per il nuovo Flash Gordon della Dynamite Entertainment (2014).

Lo Smash Gordon di Frank Brunner (1968).

a sviluppare una trama originale, che si snoderà fino all'ultimo albo della serie, il 30°, uscito il 30 marzo 1948 con il titolo *La punizione di Ming*. Leggenda vuole che i testi della storia disegnata da Fantoni siano scritti da Federico Fellini, allorché il futuro genio del cinema lavora nella redazione di Nerbini, nell'anteguerra. L'ipotesi è che Fellini, su invito di Nerbini (pressato dagli autarchici diktat del MinCulPop), crei una versione alternativa di *Flash Gordon*, poi chiusa in un cassetto e rispolverata soltanto nel dopoguerra. Occorre poi menzionare almeno alcune delle parodie fumettate della strip di Raymond. Scritta da Harvey Kurtzman e disegnata da Wally Wood, *Flesh Garden!* apre il n.11 (maggio 1954) dell'albo satirico *Mad*. Si tratta di una storia esilarante, dove Flesh, Dale e il dottor Noah Zark (pronunciato come Noah's Ark, l'arca di Noè) affrontano sul pianeta Ming uomini-gufo, uomini-roccia, uomini-albero, uomini-erba, uomini-aria, e gli uomini-uomini guidati da re Ming Mong. Uno spasso. Non da meno è *Flyashi Gordonovich – Intergalactic Commissar*, disegnata da Jack Davis per *Humbug* n.10 del giugno 1958. Qui Flyashi e il dott. Zarkov viaggiano a bordo di un'astronave con falce e martello sulle fiancate, proveniente dall'Unione Sovietica. I dialoghi dei fumetti sono scritti in un irresistibile pseudo-cirillico. Del 1968 è infine *Smash Gordon*, realizzata da Frank Brunner per *Castle of Frankenstein* n.12.

8 – Ancora Flash su carta

Le storie a fumetti di *Flash Gordon* vengono riproposte negli USA anche con testo narrativo a fronte di vignette private dei *balloons* nei libretti tascabili editi da Whitman. Nei *Big Little Books* escono *Flash Gordon on the Planet Mongo* (n.1110 del 1934, ristampa tavole del 1934), *Flash Gordon and the Monsters of Mongo* (n.1166 del 1935, tavole del 1934), *Flash Gordon and the Tournaments of Mongo* (n.1171 del 1935, tavole del 1934-35), *Flash Gordon and the Witch Queen of Mongo* (n.1190 del 1936, tavole del 1935), *Flash Gordon in the water World of Mongo* (n.1407 del 1937, tavole del 1936). Nei *Better Little Books* escono invece *Flash Gordon in the Forest Kingdom of Mongo* (n.1492 del 1938, tavole del 1936-37), *Flash Gordon and the Perils of Mongo* (n.1423 del 1940, tavole del 1937-38), *Flash Gordon and the Fiery desert of Mongo* (n.1447 del 1940, tavole del 1943), *Flash Gordon and the Tyrant of Mongo* (n.1484 del 1941, tavole del 1938-39), *Flash Gordon in the Ice World of Mongo* (n.1443 del 1942, tavole del 1939-40), *Flash Gordon and the Power Men of Mongo* (n.1469 del 1943, tavole del 1940), *Flash Gordon and the Red Sword Invaders* (n.1479 del 1945, tavole del 1941-42), *Flash Gordon in the Jungles of Mongo* (n.1424 del 1947, tavole del 1942). È invece la Dell, nel 1942, a pubblicare un altro volumetto tascabile, *Flash Gordon and the Ape Men of Mor*, come n.12 della



Copertina del Better Little Book n. 1479 del 1945.

serie *A Fast-Action Story*. I disegni sono attribuiti ad Austin Briggs. Molto bello è poi *The Pop-Up Flash Gordon – Tournament of Death*, libro 3-D pubblicato da Blue Ribbon nel 1935, che riprende la sequenza raymondiana del torneo di Mongo. Escono pure diversi libri da colorare dedicati all'eroe astrale. Del 1936 è il *Flash Gordon Paint Book* della Whitman, che ha la copertina di Raymond. Del 1957 è *Flash Gordon and His Adventures in Space – A Book to Color* dell'editrice Saalfield, illustrato dall'ex assistente di Dan Barry Sam Burlockoff. Sarà ristampato con due diverse copertine nel 1968. Ancora edito da Whitman è il *Flash Gordon Coloring Book* del 1952, con illustrazioni di Al McWilliams. Rand McNally ne pubblica altri tre nel 1979-80.

Del 1956 è il curioso libretto pubblicato da Wonder Books con il n.684, *Flash Gordon and the Baby Animals*. Illustrato da Alex Berger, propone l'eroe in una avventura con due ragazzini nella giungla africana. Questo volumetto viene pubblicato anche come *Treasure Book* n.905 con il titolo *Flash Gordon*. Nel 1974-75 la Avon Books pubblica sei romanzi tascabili intitolati a *Flash Gordon*, con copertine dipinte da George Wilson. I titoli sono *The Lion Men of Mongo*, *The Plague of Sound*, *The Space Circus*, *The Witch Queen of Mongo*, *The War of the Cybernauts* e *The Time Trap of Ming XIII*.

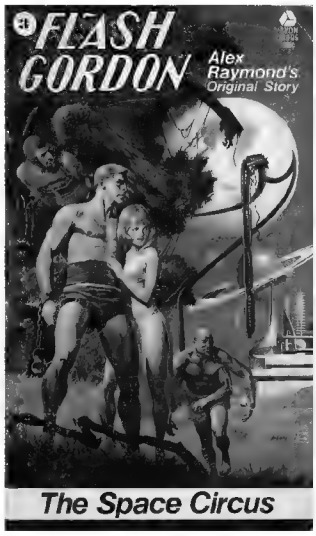
Altri sei romanzi, firmati da David Hagberg, vengono pubblicati in formato tascabile dalla Ace/Tempo Books tra il gennaio 1980 e l'ottobre 1981. I titoli sono *Massacre in the 22nd Century!*, *War of the Citadels*, *Crisis on Citadel II!*, *Forces from the Federation!*, *Citadels Under Attack!* e *Citadels on Earth*. Le copertine sono opera dell'ottimo Boris Vallejo.

9 – Radio, TV, animazione e altro ancora

L'eroe siderale debutta alla radio in *The Amazing Interplanetary Adventures of Flash Gordon*, serial in 26 episodi settimanali trasmessi dal 22 aprile 1935, con Gale Gordon nel ruolo dell'eroe, Maurice Franklin in quello di Zarkov e Bruno Wick in quello di Ming. La serie ricalca abbastanza fedelmente le avventure a fumetti di Raymond fino al penultimo episodio. Flash, Dale e Zarkov tornano sulla Terra con un atterraggio di fortuna in Africa, dove incontrano Jungle Jim. Nell'episodio conclusivo, trasmesso il 26 ottobre 1935, Flash e Dale convolano a nozze. Due giorni dopo, il 28 ottobre, inizia il nuovo serial *The Further Interplanetary Adventures of Flash Gordon*, trasmesso dal lunedì al venerdì. Stavolta Flash, Dale e Zarkov vivono un'avventura ad Atlantide, che si conclude dopo 74 episodi, il 6 febbraio 1936.

Abbiamo gia menzionato i serial cinematografici prodotti tra il 1936 e il 1940, e anche il film del 1980 prodotto da De Laurentiis e diretto da Mike Hodges, con Sam Jones nella parte dell'eroe (il manifesto, tra l'altro, è realizzato da Dan Barry e Bob Fujitani) e colonna sonora dei Queen. Un nuovo film è attualmente nello stadio di sviluppo della trama.

Oltre che sul grande schermo, *Flash Gordon* è anche in televisione, in una serie in 31 episodi trasmessa in syndication dal 1° ottobre 1954 al 15 luglio 1955. Diretta da Gunther von Fritsch, Wallace Worsley Jr. e Joseph Zigman, è interpretata da Steve Holland (*Flash Gordon*), Ire-



Copertina di George Wilson per uno dei tascabili di Flash Gordon pubblicati dalla Avon nel 1974-75.

ne Champlin (Dale Arden) e Joseph Nash (Hans Zarkov). Un'altra serie va in onda su Sci-Fi Channel dal 10 agosto 2007 all'8 febbraio 2008 per complessivi 21 episodi, interpretati da Eric Johnson (Steven "Flash" Gordon), Gina Holden (Dale Arden), Jody Racicot (Hans Zarkov) e John Ralston (Ming).

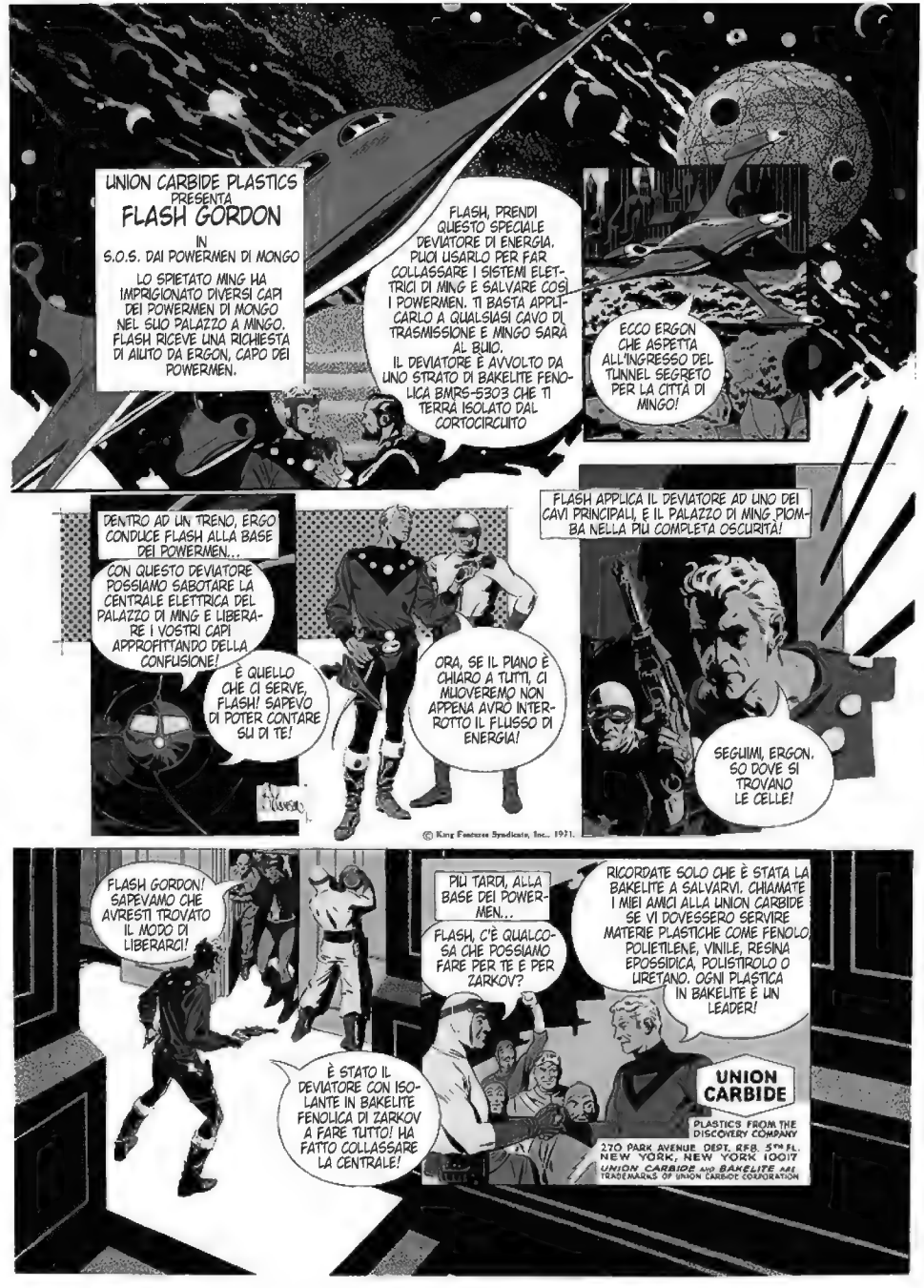
Nell'ambito dell'animazione televisiva, la Filmation Associates produce 24 episodi di *The New Adventures of Flash Gordon*, basati sulle tavole di Alex Raymond e trasmessi dalla rete NBC tra l'8 settembre 1979 e il 20 settembre 1980, cui fa seguito il lungometraggio *Flash Gordon: The Greatest Adventure*, in onda il 21 agosto 1982.

Viene prodotta nel 1985 la già citata serie *Defenders of the Earth*, realizzata dalla Marvel e trasmessa in syndication nella stagione 1986-87. Nel 1996-97 la Hearst Entertainment Productions co-produce con Francia e Canada una ulteriore serie animata di *Flash Gordon* in 26 episodi che propone l'eroe in versione *teenage*.

Nell'aprile 2013 il regista Robb Pratt annuncia l'imminente produzione di un cortometraggio intitolato *Flash Gordon Classic*.

Numerosi sono i dischi narrativi dedicati a *Flash Gordon*. Nel 1966 esce per la Leo Records *The Official Adventures of Flash Gordon Starring Buster Crabbe*, con una splendida copertina di Al Williamson. Del 1979 sono i due LP *Flash Gordon* (Volume 1 e 2) della Wonderland Records, con rimontaggi di vignette di Raymond in copertina. Del 1982 è il 45 giri con libretto accluso *Flash Gordon Intergalactic Alien Guidebook*.

UNION CARBIDE PLASTICS PRESENTA
FLASH GORDON
IN
IL MOSTRO DEL GHIACCIAIO NEL REGNO DI GHIACCIO
GORDON E DALE STANNO PER IMBARCARSI SUL LORO RAZZO CON DESTINAZIONE FRIGIA, IL REGNO DI GHIACCIO DELLA REGINA FRIA, PER PROMUOVERE LA UNION CARBIDE PLASTICS; IL DOTTOR ZARKOV CONSEGNA A GORDON UNO SCIOGLITORE DI GHIACCIO.
PRENDI QUESTO SCIOGLITORE DI GHIACCIO, FLASH. IL TUBO È FATTO DI BAKELITE, UN COPOLIMERO CHE CONSERVA LA SUA CONSISTENZA E FLESSIBILITÀ FINO A 105 GRADI SOTTO ZERO, MENTRE L'AZIONE DEL GAS ISTANTANEO NON PUÒ DANNEGGIARE NÉ TE NÉ IL TUBO STESSO.
GRAZIE, ZARKOV. SPERO CHE FUNZIONERÀ SE DOVESSE CAPITARE UN'EMERGENZA NEL REGNO DEL GHIACCIO.
BENVENUTO, FLASH GORDON. SEI ARRIVATO APPENA IN TEMPO, IL MOSTRO DEL GHIACCIAIO STA TERRORIZZANDO IL NOSTRO POPOLO SU AL NORD!
MAESTÀ, DATEMI SOLO UNA PATTUGLIA DI LANCERI ALATI, E METTEREMO PRESTO FINE A QUESTO TERRORE!
LA PATTUGLIA DI LANCERI SI MUOVE VERSO UNA DESOLATA VALLE GLACIALE, MA IL MOSTRO INFURIATO SI ERGE SULLA CIMA DELLA MONTAGNA E PROVOCA UNA VALANGA, MA FLASH AGISCE TEMPESTIVO!
HO COLPITO IL MOSTRO! MA DOBBIAMO EVITARE DI ESSERE TRAVOLTI DALLA VALANGA!
IL GRUPPO È COLPITO MARGINALMENTE DALLA VALANGA, MA DALE È SCOMPARSA E BISOGNA SCAVARE PER TROVARLA! FLASH ALLORA USA LO SCIOGLITORE...
DALE! DALE, PUOI SENTIRMI? DOVE SEI?
POCHI SECONDI PIÙ TARDI, DALE VIENE SCOPERTA DALLO SCIOGLITORE E FLASH PUÒ METTERLA IN SALVO!
OH, FLASH!
NON DIMENTICHERÒ MAI CHE LA BAKELITE MI HA SALVATO, FLASH!
BENE! ORA ANDIAMO A PORTARE LA BUONA NOTIZIA SUL MOSTRO ALLA REGINA FRIA.
© 1970, King Features Syndicate, Inc.
HAI SALVATO LA MIA GENTE, FLASH! RIMANI E GOVERNA CON ME IL REGNO DI GHIACCIO!
GRAZIE, MAESTÀ, MA DEVO PORTARE IN TUTTI GLI ALTRI MONDI LA NOTIZIA CHE LA BAKELITE FUNZIONA! SE TI SERVONO MATERIE PLASTICHE COME FENOLO, POLIETILENE, VINILE, RESINA EPOSSIDICA, POLISTIROLO O URETANO, PUOI RIVOLGERTI A UNION CARBIDE!
UNION CARBIDE
PLASTICS FROM THE DISCOVERY COMPANY
270 PARK AVENUE, DEPT. RFB, 5TH FL. NEW YORK, NEW YORK 10017
UNION CARBIDE AND BAKELITE ARE TRADEMARKS OF UNION CARBIDE CORPORATION


UNION CARBIDE PLASTICS PRESENTA
FLASH GORDON
IN
S.O.S. DAI POWERMEN DI MONGO
LO SPIETATO MING HA IMPRIGIONATO DIVERSI CAPI DEI POWERMEN DI MONGO NEL SUO PALAZZO A MINGO. FLASH RICEVE UNA RICHIESTA DI AIUTO DA ERGON, CAPO DEI POWERMEN.
FLASH, PRENDI QUESTO SPECIALE DEVIATORE DI ENERGIA. PUOI USARLO PER FAR COLLASSARE I SISTEMI ELETTRICI DI MING E SALVARE COSÌ I POWERMEN. TI BASTA APPLICARLO A QUALSIASI CAVO DI TRASMISSIONE E MINGO SARÀ AL BUIO.
IL DEVIATORE È AVVOLTO DA UNO STRATO DI BAKELITE FENOLICA BMRS-5303 CHE TI TERRÀ ISOLATO DAL CORTOCIRCUITO
ECCO ERGON CHE ASPETTA ALL'INGRESSO DEL TUNNEL SEGRETO PER LA CITTÀ DI MINGO!
DENTRO AD UN TRENO, ERGO CONDUCE FLASH ALLA BASE DEI POWERMEN...
CON QUESTO DEVIATORE POSSIAMO SABOTARE LA CENTRALE ELETTRICA DEL PALAZZO DI MING E LIBERARE I VOSTRI CAPI APPROFITTANDO DELLA CONFUSIONE!
È QUELLO CHE CI SERVE, FLASH! SAPEVO DI POTER CONTARE SU DI TE!
ORA, SE IL PIANO È CHIARO A TUTTI, CI MUOVEREMO NON APPENA AVRÒ INTERROTTO IL FLUSSO DI ENERGIA!
FLASH APPLICA IL DEVIATORE AD UNO DEI CAVI PRINCIPALI, E IL PALAZZO DI MING PIOMBA NELLA PIÙ COMPLETA OSCURITÀ!
SEGUIMI, ERGON. SO DOVE SI TROVANO LE CELLE!
© King Features Syndicate, Inc., 1971.
FLASH GORDON! SAPEVAMO CHE AVRESTI TROVATO IL MODO DI LIBERARCI!
È STATO IL DEVIATORE CON ISOLANTE IN BAKELITE FENOLICA DI ZARKOV A FARE TUTTO! HA FATTO COLLASSARE LA CENTRALE!
PIÙ TARDI, ALLA BASE DEI POWERMEN...
FLASH, C'È QUALCOSA CHE POSSIAMO FARE PER TE E PER ZARKOV?
RICORDATE SOLO CHE È STATA LA BAKELITE A SALVARVI. CHIAMATE I MIEI AMICI ALLA UNION CARBIDE SE VI DOVESSERO SERVIRE MATERIE PLASTICHE COME FENOLO, POLIETILENE, VINILE, RESINA EPOSSIDICA, POLISTIROLO O URETANO. OGNI PLASTICA IN BAKELITE È UN LEADER!
UNION CARBIDE
PLASTICS FROM THE DISCOVERY COMPANY
270 PARK AVENUE, DEPT. RFB, 5TH FL. NEW YORK, NEW YORK 10017
UNION CARBIDE AND BAKELITE ARE TRADEMARKS OF UNION CARBIDE CORPORATION

UNION CARBIDE PLASTICS PRESENTA
FLASH GORDON
IN
I GIGANTI IRSUTI DEL NORD DI MONGO
FLASH GORDON È STATO CATTURATO DAI GIGANTI CHE ABITANO UNA CITTÀ NASCOSTA IN UNA GROTTA GHIACCIATA. IL PRINCIPE RONAL DELLA VICINA FRIGIA AVVERTE ZARKOV E DALE CHE PARTONO AL SALVATAGGIO...
QUESTO TUBO FATTO DI BAKELITE POLIETILENE BQDA-1824 NATURAL 7 PUÒ DIVENTARE UN TUNNEL SUBACQUEO CHE CI CONDURRÀ ALLA CITTÀ DEI GIGANTI!
ZARKOV E DALE INCONTRANO RONAL...
CI SONO MENO PROBABILITÀ DI ESSERE INTERCETTATI SE CI AVVICINIAMO ALLA GROTTA CON GLI SCI!
QUASI ALLA GROTTA, SI PARA DAVANTI A LORO UNA SPETTRALE APPARIZIONE...
È UN AVVISO: SCHIAVI IN FUGA O TRASGRESSORI SARANNO MUTATI IN UNA STATUA DI GHIACCIO!
FURTIVAMENTE, IL TRIO COSTRUISCE LA SUA STRADA ATTRAVERSO IL FIUME, GONFIANDO IL TUBO DI BAKELITE POLIETILENE E PASSANDO SOTT'ACQUA DENTRO DI ESSO!
PERFETTO! ANCHE SE DOVESSE BUCARSI, POSSIAMO RIPARARLO CON LE PISTOLE A CALORE.
RAGGIUNTO IL QUARTIERE DEGLI SCHIAVI, VEDONO FLASH INCATENATO AL MURO, MENTRE RONAL SI SBARAZZA DELLA GUARDIA, DALE E ZARKOV LIBERANO FLASH...
© King Features Syndicate, Inc., 1971.
GRAZIE, DALE! SAPEVO CHE SARESTE ARRIVATI!
MA MENTRE STANNO PER USCIRE DALLA GROTTA, ARRIVA UN GRUPPO DI GIGANTI!
QUESTO LI FERMERÀ! RAGGIUNGETE IL TUNNEL!
BEL COLPO, RONAL! SBRIGHIAMOCI AD USCIRE DI QUA!
DA QUESTA PARTE!
CI SERVIREBBE DI SICURO UN MUCCHIO DI RAZZI PIENI DI QUESTA BAKELITE POLIETILENE IN FRIGIA, FLASH! CI POTREMMO FARE TETTI DI PALAZZI, CONDUTTURE PER L'ACQUA E PER L'ARIA CONDIZIONATA!
VI MANDERÒ LE RESINE ADATTE COSÌ POTRETE PRODURLA PER CONTO VOSTRO, RONAL. E RICORDATE DI CHIAMARE I MIEI AMICI ALLA UNION CARBIDE SE VI DOVESSERO SERVIRE MATERIE PLASTICHE COME FENOLO, POLIETILENE, VINILE, RESINA EPOSSIDICA, POLISTIROLO O URETANO.
UNION CARBIDE
PLASTICS FROM THE DISCOVERY COMPANY
270 PARK AVENUE DEPT. RFB, 5TH FL. NEW YORK, NEW YORK 10017
UNION CARBIDE AND BAKELITE ARE TRADEMARKS OF UNION CARBIDE CORPORATION

UNION CARBIDE PLASTICS PRESENTA
FLASH GORDON
IN
I DEMONI DEL SOGNO DEL MONDO VULCANIANO
VITTIMA DELLA SUGGESTIONE IPNOTICA NEL MONDO DEI SOGNI DEI DEMONI VULCANIANI, FLASH SI CONCENTRA PER INTERROMPERE LA TRANCE, E LA SUA AMICHEVOLE GUIDA SI RIVELA ESSERE...
© King Features Syndicate, Inc., 1970
...UN PIGMEO VULCANIANO!
FERMO LÌ, RAGAZZO! COME FAI A CREARE QUESTE ILLUSIONI?
ATTENTO, TERRESTRE!!!
MA COSA... SARÀ MEGLIO CHIAMARE IL DR. ZARKOV ALLA UNION CARBIDE PER FARMI AIUTARE!
QUESTO POSTO È FOLLE, ZARKOV! MANDAMI DALE CON UN INTERRUTTORE DI ILLUSIONI FATTO DI BAKELITE CHE POSSA RESISTERE AL CALORE DI VULCANO!
TRANQUILLO, FLASH! SARÀ COMPOSTO DI NUOVA BAKELITE FENOLICA BMRS-5440. HA UNA RESISTENZA AL CALORE MOLTO SUPERIORE E STABILIZZA ANCHE LA GRAVITÀ.
ECCOTI QUA, FLASH, TESORO! E ADESSO FACCIAMO SPARIRE QUESTA SCENEGGIATA!
QUEI PIGMEI SANNO CHE ABBIAMO DISSOLTO LA LORO ILLUSIONE IPNOTICA!
E ORA TORNIAMO SULLA TERRA, HAI PROMESSO DI PORTARMI AL COCKTAIL PARTY DELLO SPACE CLUB!
ZARKOV, QUELLE COMPONENTI IN BAKELITE FENOLICA SONO ECCEZIONALI!
CERTO, FLASH! ECCO PERCHÉ TANTE MANIFATTURE SI RIVOLGONO ALLA UNION CARBIDE PER I SUOI PRODOTTI IN BAKELITE, COME FENOLO, POLIETILENE, VINILE, RESINA EPOSSIDICA, POLISTIROLO O URETANO.
UNION CARBIDE
PLASTICS FROM THE DISCOVERY COMPANY
270 PARK AVENUE, DEPT. RFB, 5TH FL.
NEW YORK, NEW YORK 10017
UNION CARBIDE AND BAKELITE ARE TRADEMARKS OF UNION CARBIDE CORPORATION

FLASH GORDON, 80 ANNI PORTATI BENE

Flash Gordon sugli schermi

di Renato Rizzo

Quando la RAI, una trentina o più d'anni fa, presentò in TV i tredici episodi del "serial" del 1936 su *Flash Gordon*, non sapevo se piangere o ridere: piangere per lo scempio che stavano facendo del mio primo amore fumettistico, ridere per l'umorismo involontario, cui si arrivava con l'eccesso di effetti speciali tanto grossolani quanto ingenui. Eppure lo spettacolo emanava anche un certo fascino, per cui proseguii la visione della saga sino alla fine, cercando poi di approfondirne la struttura anche con le prosecuzioni successive. Due premesse importanti: non tornerò sulla seduzione delle tavole di Alex Raymond, che sono certamente ben note a chi mi sta leggendo e raccomando di dimenticare per un momento le traduzioni attuali di tanti fumetti nel cinema, giacché nascono da situazioni diverse e con strumenti assolutamente superiori. Cinematografo e comics erano nati pressoché insieme alla fine del secolo precedente, ma i loro rapporti sino al 7/1/1934, data di uscita del *Flash Gordon* fumetto, erano stati assai modesti e in regime di massima economia. I primi adattamenti furono proprio "comici": *Fortunello* (*Happy Hooligan*), *Arcibaldo e Petronilla* (*Bringin' Up Father*), *Charlot* (*Charlie Chaplin*), ecc. fu solo dopo il successo letterario internazionale dei romanzi di *Tarzan* (a partire dal 1912) e dei fumetti omonimi di Harold Foster (a partire dal 1929), che i produttori cinematografici pensarono nel 1932 di dedicare un film al medesimo personaggio (*Tarzan the Ape Man*, di W.S. Van Dyke), aprendo la lunga strada dei film avventurosi derivati da personaggi d'altra origine. Due anni dopo nacque *Flash Gordon*, che ugualmente si impose subito con un successo eccezionale. Già l'anno dopo ne venne tratta una serie radiofonica in 18 puntate settimanali, che andarono in onda dal 21/4/35 al 24/8/35. Ma anche il cinema non poteva perdere l'occasione e ne venne appunto la storia da cui siamo partiti. Bisogna ricordare che negli anni trenta (come già all'epoca del muto negli anni fra il 1908 e il 1925) era usuale od almeno assai frequente nelle sale cinematografiche americane abbinare anche un "serial" alla proiezione di un normale lungometraggio. Si trattava di quello che oggi chiameremmo un "corto", ossia un filmato di 15/20 minuti, solitamente di contenuto narrativo avventuroso, che aveva la caratteristica di raccontare un'unica storia a puntate, ognuna delle quali finiva "sull'orlo del precipizio" (*cliffhanger*), ossia con il protagonista in una situazione di estremo pericolo, tale da invogliare a vederne il seguito la settimana successiva. Risolta questa con abilità, si procedeva velocemente sino al pericolo successivo, cioè sino a quando la struttura narrativa si concludeva dopo una dozzina o più di episodi. Era frequente che poi i "corti" venissero anche rimontati, così da costituire un normale film di un paio d'ore. Pur considerate "di serie B", queste pellicole avevano ordinariamente un successo economico notevole e quindi ebbero i loro specialisti, sia a livello attoriale che registico. Fu proprio a questi ultimi che si rivolsero i produttori, allorché decisero di stanziare per il primo *Flash Gordon* l'importo all'epoca esorbitante di 375.000 dollari. La regia fu di Frederick Stephani, più (non accreditato) Ray Taylor. Questi i titoli dei singoli capitoli:

1. *Il pianeta pericoloso* (*Planet of peril*)
2. *Il tunnel del terrore* (*The tunnel of terror*)
3. *Prigionieri degli uomini squalo* (*Captured by shark men*)
4. *Lotta contro il mostro marino* (*Battling the sea beast*)
5. *Il raggio distruttore* (*The destroying ray*)
6. *La tortura del fuoco* (*Flaming torture*)
7. *Destino infranto* (*Shattering doom*)
8. *Il torneo della morte* (*Tournament of death*)
9. *Lotta contro il drago di fuoco* (*Fighting the fire dragon*)
10. *Il pericolo invisibile* (*The unseen peril*)
11. *Negli artigli del Tigron* (*In the claws of the Tigron*)
12. *Prigionieri della torre* (*Trapped in the turret*)
13. *Ritorno alla terra* (*Rocketing to earth*).

Flash e Dale interpretati da Buster Crabbe e Jean Rogers

Già i titoli ricordano molti dei momenti più appassionanti della saga originale a fumetti. Ne fu anticipazione soltanto il ritorno trionfale sulla Terra, che nelle tavole avvenne vari anni dopo. Ma la derivazione appare anche più evidente se si riassume il primo dei 13 episodi:

Un pianeta misterioso fuori orbita si avvicina alla Terra minacciandone la distruzione e causando disastrose perturbazioni atmosferiche. Il campione di polo Flash Gordon (interpretato da Larry "Buster" Crabbe) e Dale Arden (Jean Rogers, inaccettabilmente bionda, ma dolcissima) si gettano col paracadute da un aereo in pericolo ed atterrano presso il laboratorio del dr. Zarkov (un simpatico Frank Shannon), che ha costruito un aerorazzo con cui spera di salvare il nostro pianeta. I tre intrepidi raggiungono così insieme il pianeta Mongo, dove vengono presto catturati da soldati del tiranno Ming (l'efficacissimo Charles Middleton, forse il personaggio più riuscito della serie), che si invaghisce di Dale e fa gettare Flash nell'arena, dove dovrà combattere contro tre uomini-mostri. Lo vorrebbe salvare Aura, figlia di Ming (Priscilla Lawson), ma l'indispettito terribile padre fa precipitare entrambi in un pozzo senza fondo. (fine, anzi continua).

Ming e il "raggio della morte"

Non fa meraviglia che gli episodi successivi continuino a saccheggiare il fumetto di base, anche perché si dice che Alex Raymond fosse sempre presente in sede di riprese. Ci sono draghi più o meno

La paura di Dale è primaria sulla narrazione

... per fortuna ci sono i suoi comprimari Vultano e Zarro

risibili a iosa, raggi infuocati, uomini sottomarini, battaglie aeree con mini-razzi che sembrano bombardare uova, uomini-falco con pesanti ali di cartapesta che sfiorano l'impossibile. "E poi quelle calzamaglie con le grinze, quelle voci sempre inadeguate, quegli effetti speciali di serie B, che pena – scrisse Luca Raffaelli – Perché, non c'è dubbio, il cinema rende oggettivo quello che il fumetto lascia soggettivo. I tempi, i movimenti, i suoni sono, per il lettore, una sua creazione, che gestisce completando al meglio le "informazioni" del fumetto. Il cinema rende tutto ciò ufficiale, oggettivo, reale. (1).

Detto così sembra che sia tutto da buttare, invece il primo dei serial di Flash Gordon aveva un ingenuo fascino coinvolgente, che riprendeva bene quello emanante dalle tavole di Alex Raymond. Larry "Buster" Crabbe fu fedele al modello eroico propostovi, senza superpoteri ma con sviluppo massimo delle migliori doti umane; Jean Rogers ne è la bella compagna, fedele, sufficientemente spaurita da sollecitare il desiderio vivo di soccorrerla; e Ming è proprio un despota crudele da abbattere. Le sorprese sono molte, in puro stile cliffhanger, sollecitando continuamente la curiosità del "come andrà a finire". Anche i luoghi fantasticamente strani si susseguono, per cui può concludersi che fu tra le opere migliori dell'epoca, che visualizzò senza tradire troppo l'opera di origine, che ripagò ampiamente l'investimento iniziale, suggerendo altri due serial in continuazione (2).

Nel 1938 fu infatti la volta dei 15 episodi di Flash Gordon alla conquista di Marte, (Flash Gordon's trip to Mars), per la regia di Ford Beebe, Robert F. Hill e (non accreditato) Frederick Stephani. Gli interpreti principali rimasero gli stessi, anche se Jean Rogers ridiventò insipidamente bruna (ma evidentemente la proteste dei fans erano state troppo forti!). Purtroppo la casa produttrice Universal volle risparmiare sul budget e Marte non offrì la varietà di ambienti che arricchivano Mongo. Vi si narra che l'imperatore del pianeta non è affatto morto (come sembrava alla fine del primo serial) e si allea con la regina di Marte, Azura, per distruggere la Terra, privandola di tutto l'azoto. Flash, Dale e Zarkov dovranno recarsi sul pianeta rosso per tornare a combattere Ming il crudele e salvare di nuovo la razza umana. Questi i titoli dei singoli episodi:

14. *Nuovi mondi da conquistare (New worlds to conquer)*
15. *Il morto vivente (The living dead)*
16. *La regina delle streghe (Queen of magic)*
17. *Vecchi nemici (Ancient empires)*
18. *Il boomerang (The boomerang)*
19. *Gli uomini albero (Tree men of Mars)*
20. *Prigioniero di Mongo (The prisoners of Mongo)*
21. *Lo zaffiro nero (The black sapphire of Kalu)*
22. *Il simbolo della morte (Symbol of death)*
23. *L'incenso dell'oblio (Incense of forgetfulness)*
24. *Esca umana (Human bait)*
25. *Ming il Crudele (Ming the Merciless)*
26. *Il miracolo della magia (The miracle of magic)*
27. *Una belva in trappola (A Beast at bay)*

consentendo i contatti con la Terra...

28. *Occhio per occhio (An eye for an eye)*

Nel 1940 ci furono gli ulteriori 12 episodi di Flash Gordon il conquistatore dell'Universo (Flash Gordon conquers the universe), per la regia di Ford Beebe e Ray Taylor. Cambia solo Dale, interpretata, questa volta, da Carol Hughes. Un'epidemia denominata la peste rossa sta ancora una volta intossicando la Terra per colpa di Ming, combattuto questa volta anche dal principe Barin. Peccato che i soldi per il film siano meno ancora e che la ripetitività infierisca. Così si giunge a fatica al completamento del triplice adattamento.

Questi i titoli degli episodi, espressivi anch'essi ormai di una certa stanchezza:

29. *La morte purpurea (The purple death)*
30. *La tortura di ghiaccio (Freezing torture)*
31. *Bombe mobili (Walking bombs)*
32. *Il raggio distruttore (The destroying ray)*
33. *Il palazzo dell'orrore (The palace of terror)*
34. *La morte fiammeggiante (Flaming death)*
35. *La terra dei morti (The land of death)*
36. *L'abisso infuocato (The fiery abyss)*
37. *La pozza del pericolo (The pool of death)*
38. *Tradimento completo (Stark treachery)*
39. *Il destino del dittatore (Doom of the dictator)*

Zarro, Gordon e Dale

Una dozzina di anni dopo fu la vecchia Europa a lanciarsi nella rielaborazione del mito di Flash Gordon con la serie televisiva omonima prodotta dalla Interwest Film di Berlino. Era interpretata da Steve Holland (Flash), Irene Champlin (Dale) e Joe Nash (Zarro). La regia cambiava ad ogni episodio, com'è prassi televisiva. Non mi risulta che siano giunti in Italia. Riuscii a procurarmene con fatica solo tre episodi del 1953-54 (*I pirati spaziali – Akim il terribile – Il respiro mortale*) e la delusione fu enorme, perché sono proprio brutti: protagonisti privi di attrattiva, messa in scena poverissima, sceneggiatura elementare.

Poi, per molti anni, non si parlò più di Flash Gordon al cinema, anche se nel frattempo si moltiplicarono gli adattamenti reciproci fra l'uno e l'altro mass-media, in continua ricerca di idee redditizie da sfruttare. Il mito, o i suoi surrogati, ebbero sempre un'enorme diffusione: dal greco Ercole all'ebraico Sansone, dal medievale S. Giorgio che uccide il drago all'ottocentesco Buffalo Bill che non ha rivali nella prateria. Anche nel novecento Tarzan, Zorro, 007 riempirono cinema e trovarono ampi spazi nei fumetti, alla radio, alla televisione, ecc., continuando l'utilizzo del bisogno libe-

ratorio di evadere dalle ristrettezze della vita quotidiana (3).
Comparvero altresì, prima sparute poi diffuse, le ricerche teoriche sul linguaggio letterario, del cinema e dei fumetti, nonché sul loro rapporto reciproco. Chi legge un romanzo deve, per appassionarsi, immaginare con la mente luoghi, tempi, personaggi, stimolato dagli spunti del libro. Quanto più fervida sarà la sua fantasia, tanto più godrà delle vicenda, frutto congiunto dell'autore e del lettore. Sono possibili anche le pause e dunque gli interrogativi, i confronti, la partecipazione, vuoi appassionata, vuoi indignata.
Chi va al cinema è privo di queste possibilità: le immagini si susseguono senza soste e lo schermo mostra tutto e soltanto quello che il regista (soprattutto se bravo) intende far vedere. Solo al termine della pellicola chi vuole potrà ritornare sulla storia appena vista – come insegnavano una volta i cineforum – e riesaminare il film sulla scorta dei propri gusti e dei propri valori.
Il fumetto si pone come strumento intermedio tra i due appena nominati, perché "mostra" quanto c'è da immaginare, così riducendo lo sforzo mentale; però la lettura può essere interrotta a piacimento e, specialmente, richiede collaborazione nel passaggio da un quadro a quello successivo.
Qualcuno ha scritto che l'integrazione partecipativa avviene in forza del colonnino bianco che separa una figura dall'altra: in mezzo ci possono essere gli spostamenti dei protagonisti, il cambio repentino di ambiente, uno scarto temporale più o meno ampio oppure la necessità di una riflessione. "*Nel fumetto il racconto si dipana tra una vignetta e l'altra ... E' il lettore che colma gli spazi bianchi, integrando con la propria fantasia i vuoti lasciati intenzionalmente dall'autore*" (4).
La bravura dell'autore è nella provocazione della partecipazione personale, ben sapendo che quanto più è ampia, tanto maggiore sarà il godimento del fumetto. Il passaggio da questo al cinema o dal film alla carta stampata dovrebbe tener conto del diverso modo di fruizione, conservando non solo l'identità di eroi, luoghi e atteggiamenti, ma soprattutto la modalità partecipativa che era stata all'origine del successo.
Nel frattempo, 40/50 anni dopo i primi serial cinematografici, il mondo era così cambiato da consentire una parodia sfrenata degli eroi dell'età d'oro del fumetto. Capitò a tanti, da *Tarzan* a *Zorro*, da *Little Orphan Annie* a *Gordon*, appunto.

Locandina del film del 1980

Flash ("lampo" in italiano) diventò nel 1974 *Flesh* ("carne"), *Dale Arden* mutò il cognome in *Ardor* (che non abbisogna di traduzione) e insieme, mediante un aerorazzo dalle forme falliche, si diressero sul pianeta *Mongo*, ora *Porno*, per impedire al suo crudele imperatore (impotente) di perseguitare la Terra con raggi erotizzanti... Capitò nel film *Flesh Gordon* (1974) di Michael Benveniste e Howard Ziehm, nonché poi in *Flesh Gordon Meets the Cosmic Cheerleaders* (1989) del solo Ziehm. Ma si tratta di sfacciate farse goliardiche di grana molto grossa, che non meritano una particolare attenzione.
Importante fu invece il film *Flash Gordon* (idem nell'originale) del produttore italiano Dino De Laurentiis, ormai naturalizzato americano, che nel 1980 ne affidò la regia a Mike Hodges. Si dice che vi stanziò ben 35 milioni di dollari, che indubbiamente si vedono. Interprete del ruolo principale fu Sam J. Jones, *Dale Arden* ebbe il volto di Melody Anderson, Max von Sydow fu l'*imperatore Ming*. In ruoli minori comparvero Chaim Topol come *Hans Zarkov*, Ornella Muti nei panni della principessa *Aura*, Timothy Dalton in quelli del principe *Barin* e Brian Blessed come *Vultano*. Del tutto nuove furono invece le figure assegnate a Mariangela Melato (*Kala*) e Peter Wyngarde (*Klytus*).
La trama vede *Flash Gordon*, noto giocatore di football americano, partire con la giornalista *Dale Arden* su un'astronave dello scienziato *Zarkov* alla volta del pianeta *Mongo*, da dove il crudele *imperatore Ming* devasta la Terra provocando terribili disastri ambientali. Nulla di nuovo dunque nelle premesse, mentre gli sviluppi alternano momenti fedeli alle origini ad altri del tutto nuovi.
L'esito, come evidenziato anche da una resa economica inferiore al previsto, che sconsigliò il seguito del film, fu estremamente discusso. Facile dire che lo scenografo e costumista Danilo Donati riscosse un particolare successo e che Max von Sydow fu splendido, così da vincere il premio come miglior attore al festival di Napierville. L'accompagnamento sonoro rock dei Queen ebbe una vasta risonanza

La stupenda Aura di Ornella Muti e Barin nella sequenza più bella del film

internazionale e uscì anche come album autonomo. La regia apparve al contrario di puro mestiere. Ma le critiche più pesanti furono rivolte agli interpreti principali e soprattutto a Sam J. Jones, un palestrato completamente inespressivo, privo della carica magnetica richiesta dal ruolo. Sarebbe stato necessario anche sfrondare il film dei personaggi nuovi, estranei ai fumetti dell'epoca d'oro (*Kala*, *Klytus*, ecc.), perché appesantivano inutilmente la trama, distraendo dal mito di *Flash Gordon*. Sembra inoltre che bisognasse scegliere con più decisione se destinare il film al pubblico ormai anziano dei *fans* (tra cui rientrava probabilmente anche il produttore De Laurentiis), ovvero agli spettatori giovani, privi ormai dei ricordi indelebili della tavole di Alex Raymond. Si tentò un compromesso per accontentare tutti e a detta di molti ne risultò l'effetto contrario. Non bisogna dimenticare però che la pellicola gode anche di momenti efficacissimi. Tra di essi lo splendido torneo della morte fra *Gordon* e *Barin* su una pista rotante acuminata, utilizzata da *Vultano* come un giocattolo. Sfarzo, cattiveria e tecnologia vi si fondono in un insieme suggestivo ed omogeneo. Lodevole anche il finale, perché il crescendo è veramente coinvolgente, trovando nell'insolita musica durissima dei Queen un sostegno originale e validissimo. La lezione sembra però che non sia stata compresa dalle poche successive comparse di *Gordon*. Le sue *performance* in modesti cartoni animati per la TV non aggiungono pressoché nulla ad una fama che ormai si trascina più per sentito dire che per spunti efficaci. Apparve evidente quando nel 2007 la televisione americana Sci Fi Channel lanciò un nuovo sceneggiato su *Flash Gordon* suddiviso in 22 episodi, con Eric Johnson come interprete principale e l'affascinante Gina Holden nei panni di *Dale* (forse la figura più "guardabile" di tutto il serial). Di nuovo in Italia non ve ne fu traccia (5). *Gordon* è un ragazzotto assolutamente normale, che deve il soprannome di *Flash* alle sue doti di corridore podista. Sarà sempre in lotta con esseri strani e con il solito despota interplanetario arcicrudele, più giovane di *Ming* e molto teutonico. I tre personaggi principali esauriscono praticamente gli echi raymondiani, sia perché l'azione è enormemente rallentata da lunghi dialoghi di pretto stampo televisivo, sia soprattutto, perché manca l'ampiezza e il fascino degli esterni, rari ed insulsi quando presenti. Ed ancora, è venuto del tutto meno il fascino dell'avventura spaziale, giacché gli spostamenti da un punto all'altro dell'Universo avvengono istantaneamente per effetto di un portale spazio-temporale. In sostanza, sembra del tutto un'altra storia, totalmente dimentica di quanto avvenuto in contemporanea sugli schermi cinematografici. Lo riassunse bene Maurizio Scudiero (6): "*Sarà con il Batman di Tim Burton, del 1989, che finalmente si avvierà il nuovo corso, e cioè quello di un prodotto che non sia solo una trasposizione visiva, letterale, ma piuttosto un'operazione "anche" estetica nello spirito filologico del personaggio. A ciò si è giunti con una nuova generazione di registi (come Burton, appunto), cresciuti a "pane e fumetti" (in particolare super-eroi). Registi che hanno amato profondamente i comics e che ne comprendevano i meccanismi interni, i tagli visivi, i ritmi e le dinamiche. Registi che, grazie agli sviluppi del computer nel corso degli anni Ottanta avevano a disposizione possibilità di manipolazioni grafiche sempre migliori. Il resto è storia recente.*" E' sperabile che anche *Flash Gordon* abbia in futuro l'attenzione che merita, estrapolando cioè l'essenza della proposta originaria e riplasmandola alle esigenze di tempi diversi. La parola d'ordine sembra essere quella secondo cui il modo migliore di riproporre un fumetto nel cinema è tradirlo: però è un'affermazione esatta o meno a seconda di come la si intenda. Un esempio triplo chiarirà meglio il discorso. *Flash*, appena arrivato su *Mongo*, viene introdotto da Raymond nella reggia del perfido *Ming*, che lo costringe alla lotta nell'arena della morte. L'essenza del momento è nella contrapposizione fra la grandiosa barbarie dell'imperatore e il coraggio indomito di *Gordon*, che riesce a farsene beffa. Nel serial del 1936 il medesimo scontro dell'eroe con tre bruti, più ridicoli che paurosi, è riscattato dal regista distraendo l'attenzione degli spettatori verso *Dale* atterrita, che di più non si può, e verso una prorompente *Aura*, il cui sguardo concupiscente del bell'atleta terrestre è foriero di ulteriori imprevisti. L'ingenuità è elementare, accettabile solo con lo sguardo non ancora smaliziato dell'epoca. Ecco allora che in uno dei momenti migliori del film del 1980 l'enorme sfarzo barocco della reggia di *Ming* si contrappone alla gustosa sfera iper-tecnologica, che spia dall'alto l'eterogenea presenza di umani e subumani. Ecco soprattutto la tensione, crescente nell'aspettativa di un gesto crudele dell'imperatore, che si stempera nella capacità di *Gordon* di trasformare il gioco mortale impostogli in una divertente, inconcepibile partita di football americano, a fronte della quale gli alieni sono assolutamente disorientati. Rimangono indenni i temi di fondo, modernità contro barbarie, intelligenza atletica contro forza bruta, ma rivissuti con slancio creativo, riproposti con ironia arguta e quindi con coscienza del gioco fine a se stesso. Si è già detto che il *Flash Gordon* prodotto da De Laurentiis si ferma a metà: consente peraltro la speranza, proprio con spunti come questo, che prima o poi un vero Autore decida di riprenderne il mito, per la gioia di "giovani" vecchi e nuovi.

L'ingresso trionfale di Gordon con Vultano e Barin

Dale (Gina Holden), nel DVD tratto dalla serie del 2008

NOTE

1. Vedasi la prefazione al secondo volume di *ComicsWood*, il "dizionario del cinefumetto" curato da Andrea Materia e Giuseppe Pollicelli, Bottero edizioni, 2004.
2. Tutti e tre sono reperibili in DVD PassWorld in lingua italiana. Molteplici le edizioni inglesi, acquistabili via internet.
3. Utilissimo per accuratezza e documentazione il volume di Claudio Bertieri (testi) e Marco Vimercati (illustrazioni) *ComicShow*, curato dalla Fondazione Mario Novaro di Genova ed edito da Le Mani nel novembre 2012.
4. Ho riassunto con parole mie il concetto fondamentale espresso da molti fra i più autorevoli studiosi del fumetto (lo spagnolo Roman Gubern nel 1972, l'italiano Manfredo Massironi nel 1989, gli americani Will Eisner nel 1992 e Scott McCloud nel 1993, ecc.).
5. Alcuni episodi si possono acquistare via internet, ma solo in edizione tedesca.
6. Dal volume *Cinema e fumetto – i personaggi dei comics sul grande schermo*, esa-Expo editrice, Trento, 2006.

FLASH GORDON, 80 ANNI PORTATI BENE

Quando la fantasia può diventare realtà

Anticipazioni nel campo scientifico nel Gordon raymondiano

di Luigi Marcianò

Cannone lancia raggi dissolventi

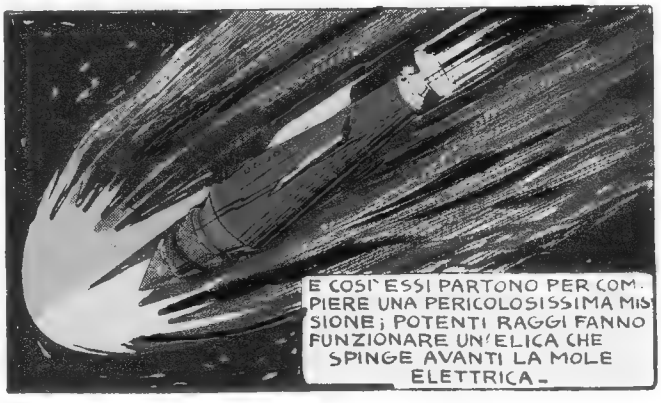
Se proviamo a scorrere la storia degli ultimi secoli, possiamo notare che non sono pochi gli esempi di uomini che, grazie al loro ingegno, sono riusciti a prevedere ciò che la scienza ha potuto realizzare solo più tardi o addirittura qualche secolo dopo. Noi tutti siamo a conoscenza, tanto per citare qualche esempio eclatante, come il fantasioso ingegno leonardesco intuì forme e accorgimenti anticipatori che, col passare del tempo, si sono avverati attraverso le conquiste della scienza. Il bisogno e la volontà di provare metodi innovativi in ogni campo dell'esperienza umana, portò Leonardo, con la sua potenza immaginativa e il suo genio, a proporre previsioni scientifiche di grande efficacia: ricordiamo qui l'invenzione del paracadute, della "vite aerea" che troverà applicazione nel moderno elicottero, di alcuni ordigni meccanici e studi sul volo, ecc. ecc. Tutti lavori che fecero apparire Leonardo agli occhi dei suoi contemporanei come "l'uomo che cerca l'impossibile": eppure, molte delle sue intuizioni di pura "fantasia" sono da tempo divenute realtà. E non possiamo non citare un altro "genio visionario" come lo scrittore Giulio Verne che appassionò milioni di lettori creando il romanzo scientifico, dando un'interpretazione poetica ed eroica della scienza, precorrendo genialmente molte moderne conquiste, specie nel campo dell'astronautica. Venendo al fumetto, le verifiche di sorprendente intuizione nel campo scientifico di questo medium, sono molte e a volte tali da lasciare stupefatti per la loro precisa anticipazione. In questo contesto, come si può ben intuire, mi soffermo su un personaggio e un autore ben preciso: il Flash Gordon di Alex Raymond. Lo spunto per parlarne mi viene dato da un vecchio numero de La Domenica del Corriere (esattamente il numero 38 del 17 Settembre 1987) che mi è capitato, senza volerlo, tra le mani; in questo fascicolo un articolo di Silvestro Montanaro ha colpito la mia attenzione. Il titolo recitava: "Anno 2115, un asteroide contro la Terra!". Questo terrificante annuncio veniva diramato dalla telescrivente del Centro Internazionale per la Ricerca Scientifica Ettore Maiorana e gli scienziati riuniti ad Erice per il 7° seminario internazionale, battezzavano l'asteroide in questione, "1983TV", del diametro di circa dieci chilometri e stazionante a parecchi milioni di chilometri dal nostro pianeta. Se l'impatto col nostro pianeta dovesse verificarsi tra 128 anni, come dicono le previsioni, provocherebbe una catastrofe spaventosa. "Terremoti senza precedenti distruggerebbero ogni cosa nel raggio di centinaia di chilometri, incendi di proporzioni mostruose incenerirebbero una zona di vastissime dimensioni, una nube di polvere alta decine di chilometri si alzerebbe verso il cielo velandolo iniziando a viaggiare, spinta dai venti, per il mondo per anni e anni, il sole verrebbe oscurato, il clima modificato, la temperatura scenderebbe di alcuni gradi, ogni centro produttore di vita verrebbe messo in discussione e per l'uomo si prospetterebbe la possibilità di fare la stessa fine dei dinosauri: l'estinzione". Così si esprimeva il professor Boschi, allora Presidente dell'Istituto Nazionale di Geofisica, che, tra l'altro, aggiungeva come l'uomo si preparasse con le sue tecnologie a bloccare un simile evento: "Potremo distruggerlo nello spazio attaccandolo con missili a testate nucleari o frantumarlo per sfruttarlo come giacimento minerario oppure con lo stesso sistema modificarne la traiettoria allontanandolo da noi. Per far questo si potrebbe armare uno Shuttle e dotarlo di una rampa di lancio per missili, affidandogli questa vitale missione". Tutto ciò vi ricorda qualcosa? Esattamente 80 anni fa un avvenimento straordinariamente simile, veniva anticipato dal settimanale Nerbini L'Avventuroso, presentando l'inizio della saga di Flash Gordon di Alex Raymond, dove, in prima pagina, sin dal primo numero e nella prima vignetta annunciava: "La fine del mondo! Uno strano pianeta precipita verso la Terra. Solo un miracolo può salvarci, dice la scienza!". Ma quello che è più stupefacente, nella previsione fatta dal fumetto, non è tanto l'evento in se stesso, quanto le parole che lo scienziato dott. Zarro pronuncia all'indirizzo di Flash Gordon e Dale Arden, un attimo prima di lanciarsi col suo "razzo celeste" contro il pianeta misterioso: "Io intendo con questo dirigermi verso il pianeta che minaccia la Terra e sviarne il suo corso". Tale e quale a

AH! BUON GIORNO BARIN! VI POTRÀ INTERESSARE CHE DA QUANDO LE MIE TRUPPE HANNO CATTURATO GORDON HO DECISO DI SOSPENDERE LA NOSTRA PICCOLA GUERRA
COSA? GORDON È STATO CATTURATO? SERPENTE VELENOSO!

Spaziofono

ORA ENTRATE NEL RAZZO! IO INTENDO CON QUESTO DIRI=GERMI VERSO IL PIANETA CHE MINACCIA LA TERRA E SVIARNE IL SUO CORSO! MORIREMO, MA SAREMO MARTIRI DELLA SCIENZA! ORA PARTIREMO!
MA... VOI SIETE PAZZO!
ALEXANDER RAYMOND

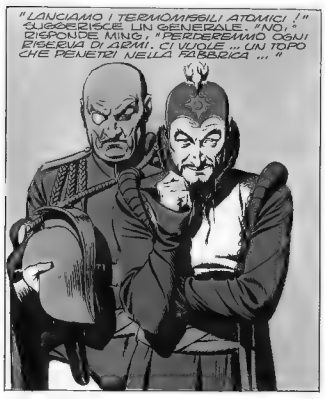
La frase di Zarro riportata nell'articolo


E COSÌ ESSI PARTONO PER COMPIERE UNA PERICOLOSISSIMA MISSIONE; POTENTI RAGGI FANNO FUNZIONARE UN'ELICA CHE SPINGE AVANTI LA MOLE ELETTRICA.

Mole elettrica

una delle tre ipotesi auspicate dagli scienziati moderni nel caso malaugurato che l'asteroide "1983 TV" dovesse effettivamente impattare col nostro pianeta tra poco più di 100 anni. Rimane il fatto che una simile eventualità è stata sorprendentemente anticipata da Alex Raymond quasi due secoli prima anche se i suoi eroi, partiti per salvare la Terra da una catastrofe, si sono ritrovati a vivere mille avventure tra mostri e creature fantastiche, imperatori che

CHE SORPRESA PROVERANNO NON VEDENDOMI LASSU' E PIU' SORPRESI ANCORA SARANNO QUANDO NON RITROVERANNO LA LORO NAVE!
L'IDROCICLO SI ADAGIA SUL FONDO DEL MARE; TRE UOMINI ESCONO FUORI E NUOTANDO SI AVVIANO ALLA SUPERFICE..
ALLA VELOCITA' DI 300 Km ALL'ORA, TUN SI DIRIGE VERSO LA CITTA' SOTTOMARINA!
Idrociclo

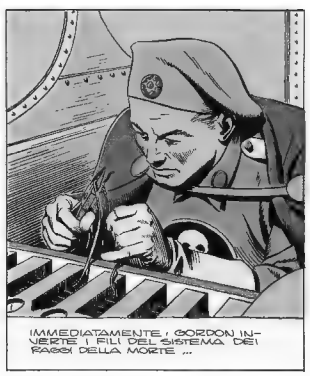

"LANCIAMO I TERMOMISSILI ATOMICI!" SUGGERISCE UN GENERALE. "NO," DISPONE MING, "PERDEREMMO OGNI RISERVA DI ARMI. CI VUOLE UN TOPO CHE PENETRI NELLA FABBRICA..."
Citazione dei termomissili

vogliono diventare padroni assoluti del mondo, principesse tanto belle quanto perfide e città futuri-

Mitragliatrice a raggi

stiche che hanno fatto sognare migliaia di lettori settimanalmente. Ma le intuizioni e le previsioni tecnologiche nella saga del Gordon raymondiano non si fermano qui: nell'episodio *Il razzo celeste del dr. Zarro*, ad esempio, si vede un mezzo sottomarino, qui chiamato curiosamente "*idrociclo*" che riesce non solo a viaggiare nelle profondità oceaniche alla non trascurabile velocità di 300 km all'ora (intuizione per l'avvenire? Credo di sì, in quanto non mi risulta che fino ad oggi esista un mezzo subacqueo con queste caratteristiche), ma addirittura sbucare dalle profondità marine e volare nell'aria come un missile "mare-aria" all'epoca non ancora inventato (una scena simile si ripete anche nell'episodio *La galleria della morte*). Nello stesso episodio possiamo vedere un marchingegno chiamato "mole elettrica" che riesce a muoversi nel sottosuolo scavando enormi gallerie; sembrerebbe un prototipo della moderna escavatrice, comunemente chiamata "*Talpa*", usata per aprire grandi tunnel nelle montagne. In vari passaggi si parla di un congegno chiamato "*spaziofono*" che dà la possibilità, attraverso un video, di poter dialogare e vedersi a grandi distanze: mi viene da pensare ad un prototipo di quello che sarà per noi il videotelefono o il videofonino. Si parla anche di un "*tapis roulant*" ancor prima che questo -almeno così come lo concepiamo oggi- fosse inventato, nel 1952, dai due medici, Robert Bruce e Wayne Quinton, dell'Università di Washington. Nell'episodio *La rivolta degli uomini liberi*, l'imperatore Ming ordina di lanciare contro Gordon i "*termomissili atomici*": siamo nel 1940 e tutti noi sappiamo che l'era missilistica si fa iniziare nel 1944, quando i tedeschi cominciarono a lanciare le prime "bombe volanti", V1 e V2, contro Londra e questi ordigni rappresentavano le prime forme di missili o razzi volanti. In più si parla di mezzi "atomici" che, fino a quel momento, non erano mai stati messi in opera. Certo, già da alcuni anni gli scienziati studiavano sull'energia e la scissione atomica, ma il primo ordigno con queste caratteristiche che venne utilizzato, fu lanciato sulla città di Hiroshima, in Giappone, il 6 Agosto 1945. In tutta la saga gordoniana dovuta a Raymond, inoltre, possiamo trovare una grossa varietà di armi a raggi come pistole, mitragliatrici e cannoni. Di armi simili, chiamate spesso a "raggio della morte" quando distruttive o a "raggio della pace" quando utilizzate a scopo benefico, si è vociferato fin dalla metà del 1900 grazie a sedicenti inventori; ma non vi sono prove circa la loro esistenza e mancano del tutto dimostrazioni storico-scientiche. Quindi possiamo dire che in *Gordon* c'è stata una precisa anticipazione e applicazione di quello che si attribuisce al fisico americano Theodor H. Maiman: l'invenzione e la sperimentazione, nel maggio 1960, del raggio laser che oggi trova un vastissimo utilizzo in numerosi campi della scienza. Facendo un passo indietro, a questo punto viene da chiedersi come andrà a finire lo "scontro" con l'impazzito asteroide "*1983 TV*". Gli scienziati, sicuramente, non si faranno cogliere impreparati e sapranno evitare il disastro. Forse saranno lanciati anche degli uomini nello spazio per questa missione di salvezza, ma sicuramente non dovranno lottare contro mostri o creature fantastiche come fecero *Gordon* & compagni. Magari, scopriranno nuovi mondi che faranno sognare e fantasticare i ragazzi degli anni a venire, come noi abbiamo volato sulle ali della fantasia seguendo le infinite e meravigliose avventure di *Flash Gordon*. Una cosa è certa: ideare fumetti e leggerli non è un'attività inutile come, da più parti, vogliono far credere alcuni denigratori, ma male che vada aiuta ad alimentare la fantasia che, spesso, diviene realtà.

Pistola a raggi



Sistema di raggi della morte

Pistola a raggi

FLASH GORDON, 80 ANNI PORTATI BENE

Dan Barry alla corte di Gordon

di Luigi Marcianò

MUTINEERS of GANYMEDE!
GANYMEDE! THIS IS AN IDEAL PLACE FOR OUR COLONY, JOHN.
WE'LL START PUTTING UP THE FIRST HOUSES AS SOON AS THE SCOUTING PARTY RETURNS!
INTO THE DANGEROUS, UNEXPLORED UNKNOWN - LIKE THE PILGRIMS OF OLDEN TIMES - EARTH COLONISTS ROCKETED SPACEWARD IN SEARCH OF A NEW WORLD. BUT BEFORE A COLONY COULD BE ESTABLISHED ON THE WILD FRONTIER PLANET OF GANYMEDE, HATRED AND GREED HAD TO BE CONQUERED IN DEADLY COMBAT BY THE "REFUGEES IN SPACE!"

Da AMAZING ADVENTURES n.4, ed. Ziff-Davis 1951; matite di Dan Barry e chine di Sy Barry

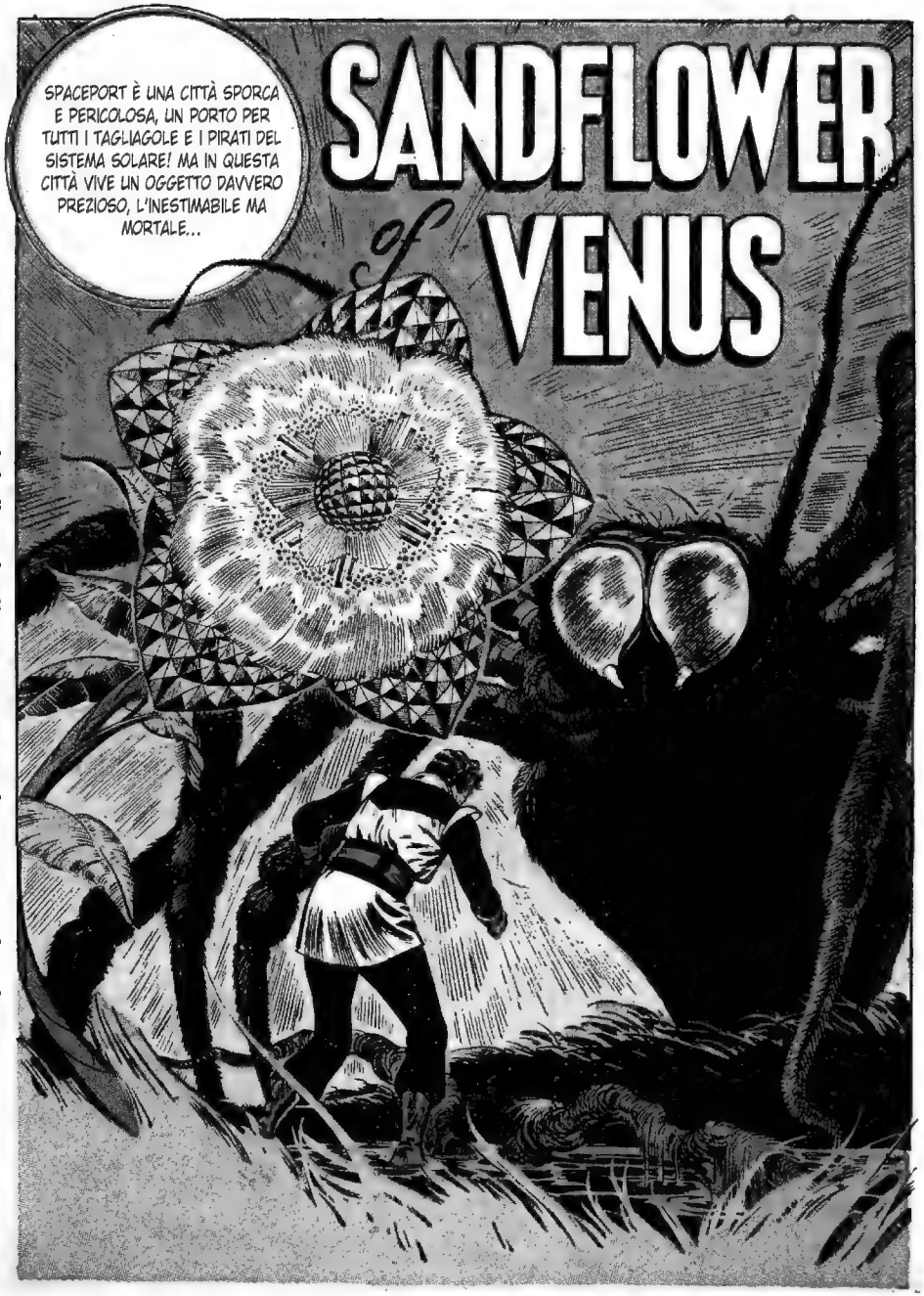
aveva dato vita alla versione giornaliera di *Flash Gordon*, si aggiunse, negli anni, una folta schiera di altri nomi disegnatori. Tanto per citare, Emanuel "Mac" Raboy, Ric Estrada, Paul Norris, John Lethi, Reed Crandall, Al Williamson e tanti altri ancora. Tra questi, un posto d'onore, lo occupa Dan Barry che pur non imitando lo stile di Raymond l'unico disegnatore tra tutti coloro che si sono avvicendati alla corte di *Flash Gordon* e che si è dimostrato il più fedele imitatore dello stile raymondiano è stato sicuramente Al Williamson riesce a produrre un disegno pulito, accattivante e abbastanza ricco in creatività narrativa, dimostrando anche di essere un disegnatore molto versatile.

Dan (Daniel) Barry nasce a Long Brach, nel New Jersey, l' 11 Luglio 1923, ma ben presto segue la sua famiglia, che si sposta a New York dove egli frequenta la Textile High School. Portato per il disegno fin da piccolo, egli fa le sue prime esperienze realizzando alcune illustrazioni per un giornale universitario e seguendo, nel frattempo, dei corsi presso l'American Artists School. Nel 1941, incontra il disegnatore George Mandel che lo sprona a cominciare ad impegnarsi con i *comics* e quindi diventa il suo assistente. Allorquando Mandel viene chiamato a svolgere il servizio militare, Dan Barry, a soli 19 anni, fa il suo debutto su varie serie quali *Airboy*, *Doc Savage*, *Blue Bolt*, *Johnny Quick* e *Gang Buster*, scrivendo anche qualche storia di *Blue Beetle* per Holyoke. Nel 1943, deve interrompere la sua attività in quanto, a sua volta, viene chiamato sotto le armi, inquadrato nell'Air Force e spedito nel Pacifico. In questo periodo mette a frutto il suo talento di disegnatore creando sul giornale della sua unità, il 20° *Air Force Magazine*, la striscia umoristica *Bombrack*. Al suo rientro negli Stati Uniti, riprende i contatti col mondo dei comics e lavora per varie case editrici su molte serie diverse tra loro quali *Commando Yank*, *Captain Midnight*, *Daredevil*, *Crimebuster*; *The Heap*, *Big Town* ed altre ancora anche per la National e la Marvel. Parallelamente a questi lavori si impegna in varie campagne pubblicitarie e, tra il 1947 e il 1948, entra alla United Features Syndacate col compito di inchiostratore della striscia quotidiana di *Tarzan* disegnata da Burne Hogart e senza che il suo nome fosse mai accreditato (l'episodio *Viaggio al centro della Terra* è, addirittura, disegnato tutto da lui). Nel 1951 la King Features Syndacate gli dà la possibilità di riprendere la striscia quotidiana di *Flash Gordon* che era stata abbandonata nel 1944 e, contemporaneamente, lavora per altre case editrici su *Crime Does Not Pay*, *Vigilante*, *Adventure of Alan Ladd*, *Space Adventures*, *Big Town*, *Mystery in Space* e via dicendo. Insomma, una tale mole di lavoro che dovette chiedere la collaborazione di altri sceneggiatori e disegnatori: tra i primi ci sono Larry Shaw e Harvey Kurtzman, mentre tra i secondi troviamo il fratello Sy "Seymour" Barry, futuro disegnatore di *Phantom*, Roy Krenkel, Ric Estrada, Wallace Wood, Frank Giacoia ed altri ancora. Alla morte di Mac Raboy, avvenuta nel Dicembre 1967, a Dan Barry viene affidata anche la tavola domenicale di *Flash Gordon*, che abbandonerà, dopo circa 40 anni di produzione, nel 1990 a causa di contrasti avvenuti con il KFS. A Dan Barry, bisogna riconoscere che, in tutti questi anni, ha saputo dare un soffio nuovo alle avventure spaziali di *Flash Gordon*, inserendo numerosi personaggi secondari in nuove storie non poco intriganti e supportate da un disegno elegante, moderno e parecchio funzionale al genere di avventure. In questo lungo periodo pieno di impegni, Dan Barry non ha mai abbandonato il suo interesse per la pubblicità e per il piacere di viaggiare, specie in Europa, che gli dava la possibilità di mettere a frutto la sua grande passione per la pittura e l'arte in genere. Nel 1988, ritorna ai comic book realizzando per la Dark Horse prima le avventure di *Indiana Jones* e, nel 1990, quelle del giovane *Indiana Jones* tratte dal serial televisivo *Young Indiana Jones Chronicle*. A partire dal 1994, lo troviamo alla Penthouse Comix, per cui realizza, su sceneggiatura di Thornton e George Caragonne, il primo porno-western e riprende la serie del *Doctor Dare* già disegnata da Gray Morrow.

Un anno più tardi Dan Barry figura nel sommario di *Men's Adventure Comix* con *Slim and Nun*. Con la sua morte, avvenuta all'età di 73 anni il 25 Gennaio 1997, scompare un veterano del fumetto popolare americano, forse, ingiustamente, non molto apprezzato, ma sicuramente un ottimo artigiano del pennello.

THE FIRE WAS TOO FAST FOR US, JOHN. WE SAVED ONLY A THIRD OF OUR FOOD SUPPLIES. WHAT DO WE DO NOW?
CALL A MEETING OF ALL THE PEOPLE.
THE FIRE WAS NO ACCIDENT! BUT WE'VE GOT NO EVIDENCE AGAINST THE CRIMINALS!
WELL... DO WE GO BACK TO EARTH -- LICKED? OR DO WE STAY AND FIGHT FOR OUR NEW HOMES?
WE HAVE A CHANCE! WE'LL RATION WHATEVER FOOD IS LEFT. WE'LL SET UP EMERGENCY HYDROPONIC TANKS AND GROW MORE FOOD QUICKLY WITH CHEMICALS AND ARTIFICIAL SUNLIGHT. THE MOTORS OF THE SPACE SHIP WILL SUPPLY THE POWER WE'LL NEED!
THEN I SAY WE STAY! A HOME THAT'S WORTH LIVIN' IN IS WORTH FIGHTIN' FOR!
YOU CAN COUNT ON ME, CAPTAIN!
ME, TOO!
YOUR PLAN DIDN'T WORK OUT, MADDOCK! IF ANY MORE "ACCIDENTS" HAPPEN -- I'M GOING TO TEAR YOU APART WITH MY BARE HANDS! AND I'M NOT GOING TO LOOK FOR PROOF THAT YOU'RE RESPONSIBLE!
THE NEXT TIME, CAPTAIN STRONG... I'M GOING TO DO MY TALKING WITH RAY GUNS!

Non vi sembra Gordon questo eroe disegnato da Barry?


SANDFLOWER of VENUS
SPACEPORT È UNA CITTÀ SPORCA E PERICOLOSA, UN PORTO PER TUTTI I TAGLIAGOLE E I PIRATI DEL SISTEMA SOLARE! MA IN QUESTA CITTÀ VIVE UN OGGETTO DAVVERO PREZIOSO, L'INESTIMABILE MA MORTALE...

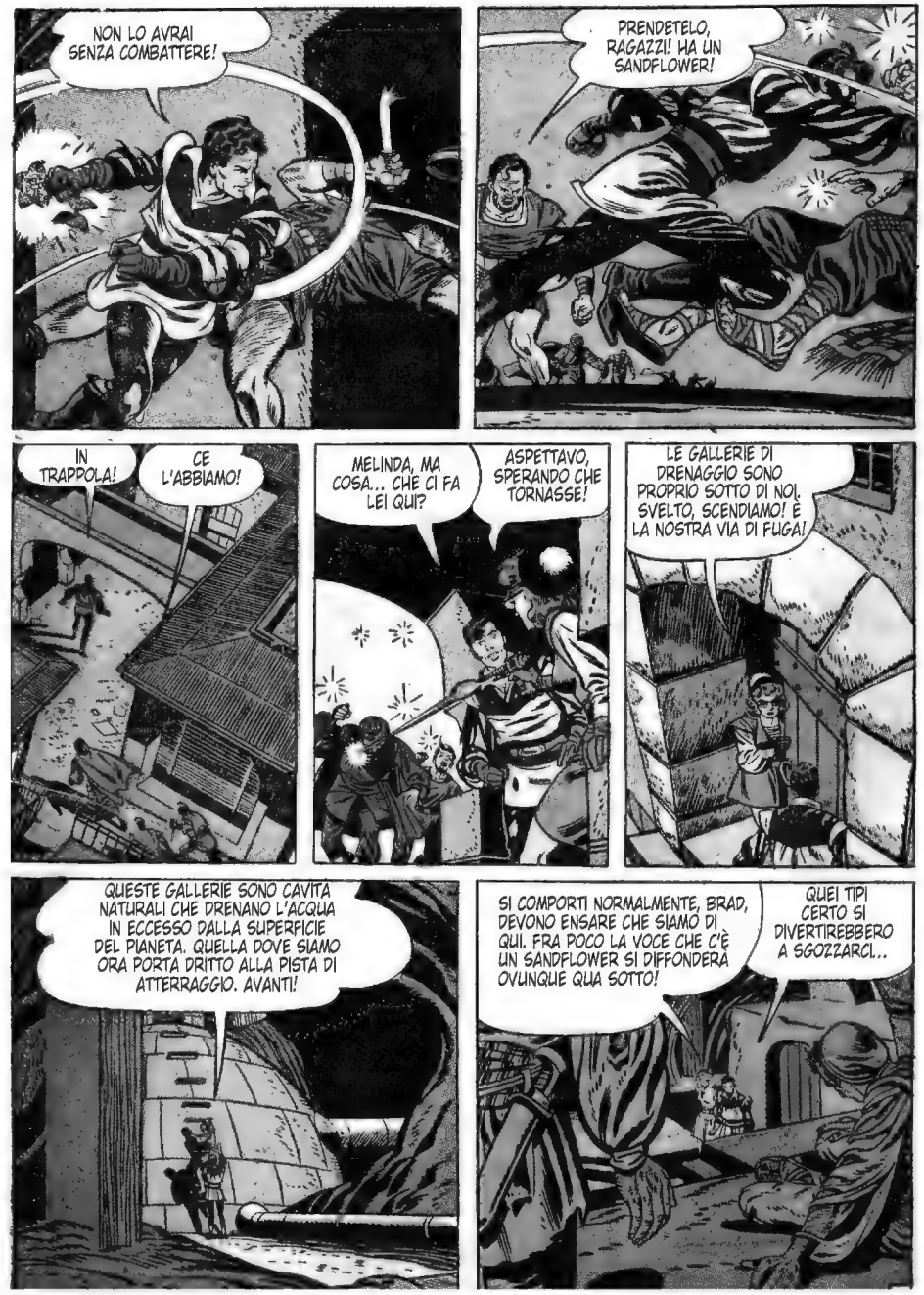
UNA NAVE SPAZIALE DI LUSSO ATTERRA SU VENERE...
ECCOCI QUA, MISS D'ARGOT. NON CREDO CHE UNA FAMOSA ATTRICE COME LEI RESTERÀ PARTICOLARMENTE IMPRESSIONATA DA QUESTO PIANETA.
MI CHIEDO SE CI SIA QUALCOSA CHE VALE LA PENA DI VEDERE... È MAI STATO QUI PRIMA?
SI TRATTA DEL MIO QUINTO VIAGGIO! VEDE, SONO IL PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE UNIVERSALE DEI GIARDINI BOTANICI E IL SANDFLOWER DI VENERE È L'UNICO FIORE RARO CHE MANCA ALLA NOSTRA COLLEZIONE! NONOSTANTE ABBIAMO OFFERTO FAVOLOSE RICOMPENSE, SEMBRA CHE NON CI SIANO UOMINI ABBASTANZA CORAGGIOSI DA PRENDERNE UNO!
SCOMMETTO CHE IO CI RIUSCIRÒ!
NE DUBITO, QUEL FIORE È CIRCONDATO DA UN'AURA DI PERICOLO...
SCIOCCHEZZE! IL MIO FIDANZATO SARÀ FELICE DI FARLO PER ME! VERO, BRAD?
MA LUCILLE, IO...
SENTI, BRAD! NON DOVRESTI OBIETTARE AD UNA RICHIESTA COSÌ SEMPLICE, SE DAVVERO MI AMI...
VA BENE, TESORO, SE SIGNIFICA COSÌ TANTO PER TE, LO FARÒ!
MA APPENA BRAD LASCIA LA NAVE...
MR. BENNETT, ASPETTI! DEVO PARLARLE!
MI CHIAMO MELINDA BROWN. HO VISSUTO SU VENERE GRAN PARTE DELLA MIA VITA E DEVO AVVISARLA! IL GIGANTESCO RAGNO DELLA PALUDE FA CRESCERE IL SANDFLOWER E LO USA PER ATTIRARE GLI UOMINI E DISTRUGGERLI! NON VADA!
MA HO PROMESSO!
LA PREGO, MI ASCOLTI! ANCHE SE RIUSCISSE A ELUDERE IL RAGNO, NON USCIREBBE MAI VIVO DA QUI!
GUARDI QUEI TIPACCI! LE TAGLIEREBBERO LA GOLA PER UN DOLLARO, SI FIGURI COSA FAREBBERO PER IMPADRONIRSI DI QUEL FIORE!
2

TRATTO DA: Weyrd Thrillers ed. Ziff-Davis 1951, matite di Dan Barry e chine di F. Giacoia

MI DISPIACE, MELINDA, LUCILLE VUOLE ASSOLUTAMENTE AVERE UNO DI QUEI FIORI, E DEVO TENTARE DI PRENDERLO PER LEI!
LE AUGURO BUONA FORTUNA!
VUOI TROVARE UN SANDFLOWER, EH? DEVI ESSERE FUORI DI TESTA, O NON BRAMERESTI DI MORIRE GIOVANE!
BASTA CON LE CHIACCHIERE, VECCHIO, E RISPONDIMI!
COME VUOI... MI PARE DI AVER SENTITO CHE CE N'È UNO CHE CRESCE VICINO ALLA PALUDE DI DORNE. GUARDA VICINO ALLA SCARPATA SUL LATO OPPOSTO, POTRESTI AVERE LA SFORTUNA DI TROVARLO!
BENE, ECCO LA PALUDE E QUELLA DEVE ESSERE LA SCARPATA CHE DICE IL VECCHIO. MENO MALE CHE HO AFFITTATO QUESTO JET O CI AVREI MESSO TUTTO IL GIORNO!
CHE FORTUNA! ECCO IL SANDFLOWER DI VENERE! È LA COSA PIÙ BELLA CHE ABBIA MAI VISTO!
PERÒ NON VEDO NESSUN RAGNO DELLA PALUDE, MEGLIO COSÌ. PRENDO IL FIORE E ME LA BATTO!
MA... IL SANDFLOWER È FATTO DI CRISTALLO! CRISTALLO VIVO! È UN GIOIELLO NATURALE! NON MI STUPISCE CHE IL DR. GUNTHER SIA ANSIOSO DI AVERLO!
2
3

MA COSA... IL RAGNO!!!!
FIUUU! MI HA QUASI PRESO!
DEVO RIUSCIRE A RAGGIUNGERE IL JET PRIMA CHE QUEL MOSTRO TENTI UN ALTRO ASSALTO!
ANCORA POCHI PASSI E...
TROPPO TARDI! SOTTO IL JET, È LA MIA UNICA SPERANZA!
SONO PERDUTO! HA SOLLEVATO IL JET COME FOSSE UN FUSCELLO!
ANCORA POCHI SECONDI E MI AVRÀ!
CRASH
4

SE SOLO AVESSI UN'ARMA... COS'È QUESTO? UN REATTORE DEL JET!
LA MIA ULTIMA CHANCE, SPERIAMO CHE FUNZIONI...
FUNZIONA!!!
ZZZZZZ
NONOSTANTE TUTTO È ANCORA VIVO! FIUUU! UN VERO DURO!
ALCUNE ORE DOPO...
SPACEPORT, FINALMENTE!
EHI, AMICO, TE LA SEI VISTA BRUTTA, EH? LASCIA CHE TI AIUTI!
E COSÌ HAI PRESO UN SANDFLOWER, EH? SEI DAVVERO FORTUNATO, MISTER. NESSUNO ERA MAI SFUGGITO AL RAGNO DELLA PALUDE, FINORA!
SÌ, CREDO DI ESSERE DAVVERO FORTUNATO!
MA SUPPONGO DI ESSERLO DI PIÙ IO! PER I DEMONI DELLO SPAZIO, QUEL SANDFLOWER SARÀ MIO!
5


NON LO AVRAI SENZA COMBATTERE!
PRENDETELO, RAGAZZI! HA UN SANDFLOWER!
IN TRAPPOLA!
CE L'ABBIAMO!
MELINDA, MA COSA... CHE CI FA LEI QUI?
ASPETTAVO, SPERANDO CHE TORNASSE!
LE GALLERIE DI DRENAGGIO SONO PROPRIO SOTTO DI NOI. SVELTO, SCENDIAMO! È LA NOSTRA VIA DI FUGA!
QUESTE GALLERIE SONO CAVITÀ NATURALI CHE DRENANO L'ACQUA IN ECCESSO DALLA SUPERFICIE DEL PIANETA. QUELLA DOVE SIAMO ORA PORTA DRITTO ALLA PISTA DI ATTERRAGGIO. AVANTI!
SI COMPORTI NORMALMENTE, BRAD, DEVONO ENSARE CHE SIAMO DI QUI. FRA POCO LA VOCE CHE C'È UN SANDFLOWER SI DIFFONDERÀ OVUNQUE QUA SOTTO!
QUEI TIPI CERTO SI DIVERTIREBBERO A SGOZZARCI...

TUTTO A POSTO, MELINDA, ANDIAMO!
IL PROSSIMO CUNICOLO PORTA ALLA PISTA!
SIAMO SALVI! QUEI TAGLIAGOLE NON OSERANNO VENIRE QUI!
GUARDI, LA NAVE STA PER PARTIRE! SVELTO, O CI LASCERANNO QUAGGIÙ!
BRAD! COME OSI PRESENTARTI COSÌ? NON HAI NESSUN RISPETTO PER ME? GUARDATI, SEI UN DISASTRO!
LUCILLE, HO PRESO UN SANDFLOWER PER TE!
AH, SÌ, CARINO, MA NON MI INTERESSA PIÙ... ORA VAI A DARTI UNA RIPULITA, DA BRAVO RAGAZZO!
BENE, DR. GUNTHER, IMMAGINO CHE QUESTO SIA IL SUO ULTIMO VIAGGIO SU VENERE... ECCO IL SANDFLOWER!
NON SO COME RINGRAZIARLA, RAGAZZO! LA PREGO, ACCETTI QUESTO ASSEGNO COME PICCOLO SEGNO DELLA MIA GRATITUDINE!
DIECIMILA DOLLARI? TEMO DI NON POTER ACCETTARE, DOTTORE. DATELO A UN ENTE DI BENEFICENZA SULLA TERRA. LA MIA RICOMPENSA L'HO GIÀ TROVATA QUI SU VENERE E INTENDO STARE QUI CON LEI PER SEMPRE... VERO, MELINDA?
BRAD! TORNA QUI! NON PUOI FARMI QUESTO!
SEMBRA PROPRIO CHE L'ABBIA FATTO... E NON CREDO DI POTERLO BIASIMARE!
The End

MIO PADRE È STATO CAPO DELLA POLIZIA A SPACEPORT, E IO GIOCAVO IN QUESTE GALLERIE QUANDO ERO UNA BAMBINA.
CHE FORTUNA PER ME, MELINDA! SE NON FOSSE STATO PER LEI, NON NE SAREI USCITO VIVO!
NON SIAMO ANCORA SALVI, BRAD! MA OLTREPASSATA QUELLA VECCHIA CISTERNA SAREMO VICINI ALLA PISTA DI ATTERRAGGIO
QUESTO POSTO SEMBRA UN BRUTTO SOGNO...
ECCOLI! HANNO IL SANDFLOWER! VALE UNA FORTUNA E CE N'È ABBASTANZA PER TUTTI NOI! PRENDIAMOLI!
FUGGIAMO, BRAD!
PRENDETE L'ALTRA GALLERIA E TAGLIATEGLI LA STRADA!
CI PRENDERANNO!
CI SIAMO QUASI, BRAD! SVELTO!
ATTENTA, CI SONO ADDOSSO!
DOPO TUTTO QUELLO CHE HO PASSATO, NESSUNO MI FERMERÀ PROPRIO ORA!
7

MILO MANARA

EROTISMO, ILLUSIONE E REALTÀ

inserto speciale

Fumetto n. 90/2014

a cura di Luigi Marcianò

in collaborazione con Cristina Brunero, Alfredo Castelli e Piero Zanotto

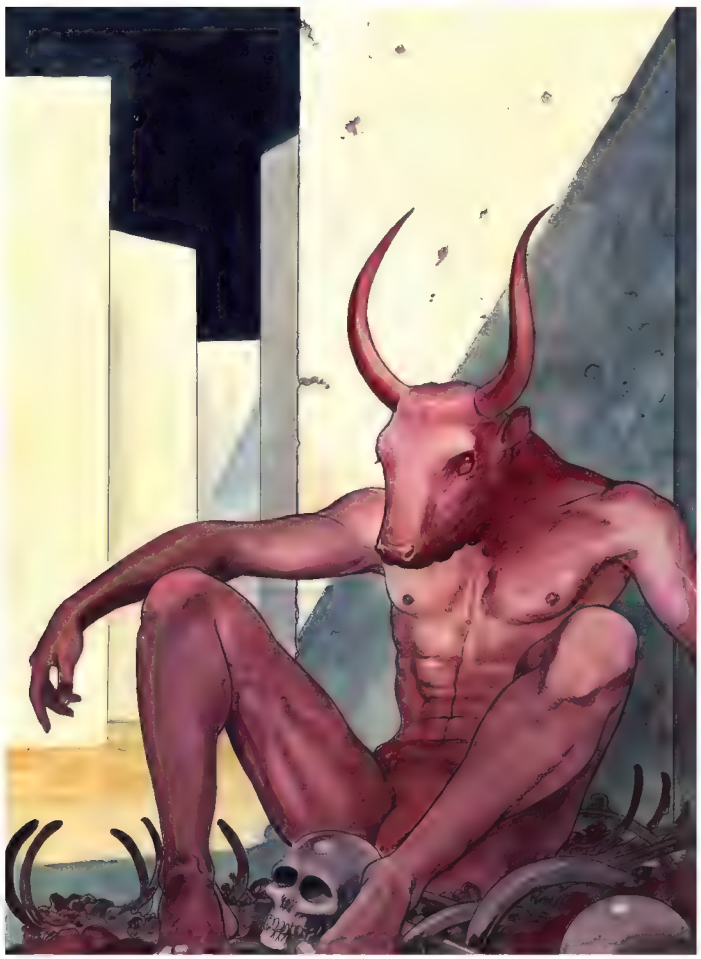
ANAFI

MANARA

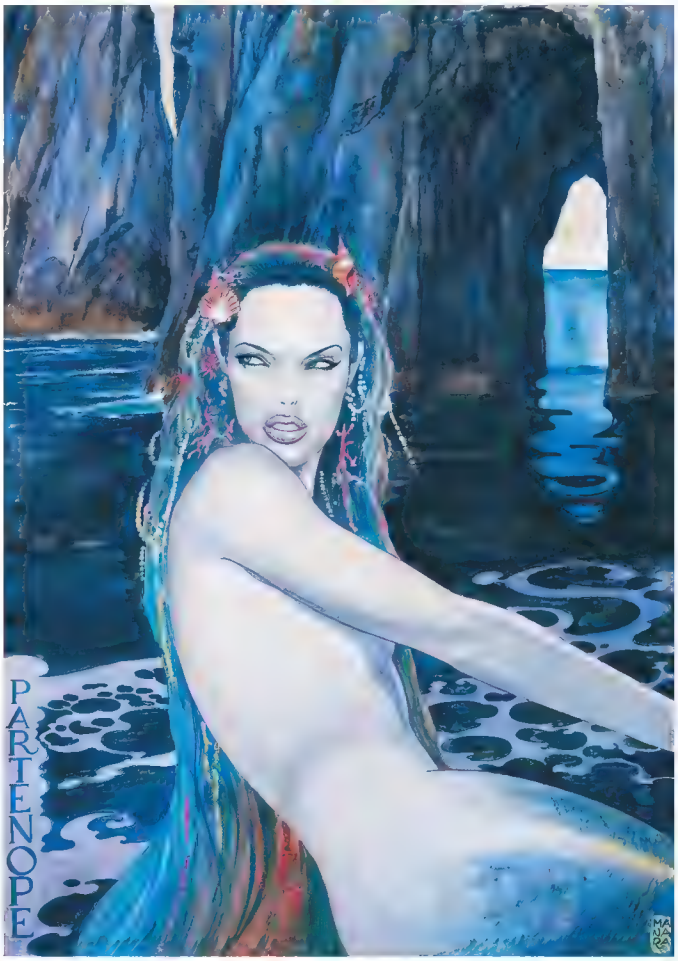
Giuseppe Bergman

Baccante

Donna di spalle



Minotauro



Partenope

In copertina: Incontro al Pozzo, illustrazione per Tutto ricominciò con una estate indiana Retro copertina: La Lotofaga

Milo Manara: erotismo, illusione e realtà

DI LUIGI MARCIANÒ

Ci sono vari modi di leggere una storia a fumetti: il più delle volte, quello che predomina, è il sistema più semplice: pura evasione da quelli che sono i problemi quotidiani. In questo caso, senza rendersene conto, il nostro occhio scorre le vignette quasi in maniera sbadata e non va nella profondità della storia, non la scandaglia nelle sue pieghe più intime e tutto ciò che rimane nella nostra mente, è solo un contorno sbiadito del vero contenuto della trama. Sicuramente non è questo il caso che potrebbe succedere con qualsiasi lavoro di Milo Manara, la cui chiave di lettura impone sempre una certa complicità tra il fruitore e ciò che è costretto ad immaginare all'interno dell'avventura, che si dipana in quel frangente. Le storie create dal Nostro non sono certamente ideate per trascorrere un momento di evasione e spensieratezza, perché nella loro forma e contenuto, spesso fatto di ovvietà, c'è una continua lotta tra finzione e realtà, tra il possibile e l'assurdo, tra l'illusorio e l'esistente, che riesce ad infondere nell'animo di ciascuno di noi una certa dose d'inquietudine. Se a tutto questo aggiungiamo il fattore eros - elemento imprescindibile nelle sue storie e che Manara sembra voler inserire proprio per rendere più problematica la vita del "povero" lettore - nonché la storia, l'arte, la politica, la religione e via dicendo, il tutto condito da una sana spolverata di anarchia e ironia verso il sistema tutto, ecco che il mondo da lui disegnato diventa un quadro antropologico, in cui i nostri bisogni, i vizi, le virtù, le abitudini, i sentimenti, i sogni, i desideri trovano tra di loro, quasi da poterla leggere in controluce, una forte coesistenza che, nei contenuti, scaturisce in una perfetta complementarità, anche se l'avventura che continua a raccontare, sopravvive sempre tra il miraggio e il mondo reale, tra la verità e il dubbio. Ma se lui è indiscutibilmente un Grande del fumetto, il suo talento diventa inarrivabile allorquando riesce ad evadere dallo spazio chiuso di una vignetta, cosicché le sue illustrazioni oltrepassano quelli che sono i confini naturali, tracciati da un "semplice" disegno, esplodendo in un tripudio di profonda e affascinante armonia. In tutti questi lunghi anni, la nostra associazione, a parte qualche piccola cosa, non aveva mai affrontato in maniera esaustiva l' "argomento Manara" e quindi ci si era diretti a chiedergli un'intervista. Al momento che, alla nostra richiesta, si rendeva disponibile abbiamo subito pensato di "pagare pegno alla nostra mancanza" dedicandogli il presente inserto. A noi l'idea è subito piaciuta. Speriamo che piaccia anche a lui!

Manara nel suo studio

L'intervista

D.: *Nel 1968, in piena contestazione studentesca e con una società in trasformazione, tu frequentavi l'Università e sognavi di fare il pittore. Ti chiedo: come concilianti la tua passione artistica con le idee di rivoluzione in atto?*

Corto Maltese, Tremolino nel mondo dei comics

E' INUTILE CHE TU TENTI DI RESISTERE, DONNA. SEI NOSTRA PRIGIONIERA E VERRAI UCCISA COME TUTTI GLI ESSERI UMANI CHE PENETRANO NELLA NOSTRA VALLE.

Jolanda de Almeriza

Rebis, *Il Decamerone a fumetti*. Il bestiario di Gabriele

R.: Veramente diventava sempre più difficile trovare una conciliazione, per vari motivi. L'arte figurativa si stava sempre più scollando dalla società, dalla popolazione, dalla gente, sia sul piano culturale che su quello economico. Passata la grande onda della Pop-Art, in particolare americana, avevo l'impressione che l'arte si affannasse a trovare nuove idee, nuove formule: l'Arte povera, l'Optical, la Video-Art, la Land-Art, eccetera, eccetera. Mi sembravano tutti tentativi di trovare degli spot, dei logo a cui attaccarsi per la novità fine a se stessa, mentre la figurazione virava sempre più verso l'happening, l'installazione, l'evento. Io pratico, cominciavo a non appassionarmi più. Anche sul piano economico le cose si facevano sempre più confuse: chi attribuiva un valore all'arte? Chi stabiliva se si trattasse di arte? Chi sanciva il suo livello culturale? Chi determinava il successo di questo piuttosto che di quell'altro artista? Probabilmente la critica, ma chi legittimava la critica, questa ristretta élite senza più nessun vero contatto con la società civile? Mentre la forbice tra arte e mondo si divaricava sempre più, nella reciproca indifferenza, mi chiedevo quale sarebbe stato il mio ruolo di pittore, se l'arte stessa aveva perduto il proprio ruolo. Quella funzione sociale che per secoli e millenni era stata dell'arte figurativa era sempre maggiormente ereditata da altre forme espressive, come il cinema e la televisione. Inoltre, anche gli artisti più impegnati politicamente, i più arrabbiati e radicali, venivano finanziati esclusivamente da quelle ricche e ristrette categorie sociali che si proponevano di combattere: un bel corto circuito. E mentre l'arte si riduceva sempre di più ad una piccola bolla di investimenti miliardari, la società civile si muoveva, nel fermento delle lotte operaie e studentesche, in quell'enorme sommovimento mondiale socio-culturale che va sotto il nome di sessantotto, nella totale assenza degli artisti figurativi, nonostante lo sforzo di molti di loro di ritagliarsi un ruolo significativo. Con queste considerazioni in testa, mi unii agli studenti nella contestazione alla Biennale di Venezia, con Emilio Vedova, assaggiando per la prima volta le manganellate della Celere. Seguirono altre contestazioni e altre manganellate. Ma proprio quando stavo per rassegnarmi al mio status di apolide sociale, in quanto pittore, ecco la folgorazione: scoprii i fumetti. Scoprii la possibilità di fare quello che amavo di più in questo mondo: disegnare, dipingere, nelle forme tradizionalmente figurative che erano quelle che più mi appassionavano. E finalmente, facendo questo, avrei recuperato un ruolo chiaro nella società, una collocazione definita e riconoscibile e mi sarei guadagnato da vivere in modo limpido e chiaro, con retribuzioni paragonabili a quelle di ogni altro lavoratore, senza oscillare tra la povertà e la ricchezza esagerata, così alcaotria tra gli artisti. In seguito, grazie ad alcuni grandi maestri, scoprii anche le enormi potenzialità narrative del fumetto e le sue infinite possibilità espressive.

D.: *Non ricordo in quale occasione ho letto che da ragazzo non leggevi fumetti, addirittura che forse li avevi completamente sconosciuti da te. Allora, come sono entrati nella tua vita? Qual è stato lo stimolo che ti ha fatto prenderti a cimentare totalmente registro?*

R.: Mia mamma era una maestra elementare e anche mia nonna era una maestra elementare. All'epoci, i maestri elementari non vedevano di buon occhio i fumetti. Anzi, diciamo pure che nutrivano nei confronti dei fumetti degli insormontabili pregiudizi. E senza conoscerli minimamente. Ovviamente, in una casa con due maestre i fumetti erano categoricamente

Toroc, *Il Vascello Fantasma*

EP Klaus: Il miracolo del cuoco

esclusi, tanto che anch'io ero stato contagiato dagli stessi pregiudizi. Per mantenermi agli studi, intorno ai diciotto anni, lavoravo da un noto scultore malagueño, Miguel Berrocal, che, grazie a sua moglie parigina, aveva una libreria molto aggiornata di ogni genere di libri d'arte, fumetti compresi. Fu lì che scoprii Barbarella, del grande Forest e Jodelle dell'altrettanto grande Guy Peellaert . Fu un colpo di fulmine. Amore a prima vista. Avevo trovato la mia strada. In seguito, poco a poco, scoprii gli altri grandi: Hugo Pratt, Dino Battaglia, Jean Giraud Moebius...

D.: *In quegli anni eravamo letteralmente invasi di cinema a luci rosse e in edicola, di riviste pornografiche e di fumetti sexy. I tuoi primi lavori sono stati per quest'ultimo genere: li hai accettati per necessità o per convinzione?*

R.: Direi sia per necessità che per convinzione. Provo a spiegarmi meglio. Io volevo fare fumetti e ne ero convinto. Il mio livello professionale era praticamente pari a zero e non mi sarei mai azzardato a propormi per lavori più impegnativi. La qualità richiesta per quel tipo di fumetti era alla mia portata e quindi mi sembrava un'occasione irripetibile, per me, riuscire ad ottenere quel lavoro. Mi avrebbe permesso di imparare almeno i rudimenti della professione, come infatti è successo. Sapevo che non mi sarei fermato lì. Devo anche dire che ho sempre amato disegnare donnine discinte, o, se si vuole, il modo femminile. Perciò ho affrontato quei fumetti senza nessun pregiudizio, né supponenza. Mi andavano benissimo.

D.: *Come ricordi i tuoi Genius, Jolanda de Almaviva, Terror, ecc.?. Ritieni possano essere stati utili per una maturazione professionale?. In particolare su Jolanda vorrei chiederti: ricordi da chi sono stati disegnati gli ultimi X numeri della collana, visto che non si è mai saputo?*

R.: Sul piano professionale quell'esperienza mi è servita eccome! Fra il mio primo contatto con i fumetti e, francamente, non sapevo da che parte cominciare: che tipo di carta, quali pennelli, quali inchiostri. Insomma, ho imparato

La parola alla giuria. Processo ad Attila, *Corriere dei Ragazzi*, 1975

nato sul campo, strada facendo, grazie a *Genius*, *Jolanda*, *Terror*, eccetera. Sinceramente non so chi abbia disegnato gli ultimi episodi di *Jolanda*. Devo confessare che, una volta abbandonata, non ne ho più visto nemmeno un numero.

D.: *Senza voler denigrare i tuoi primi lavori, credo che i tuoi veri primi fumetti siano quelli realizzati per Il Corriere dei Ragazzi. Come ci arrivi e cosa significava, per un quasi esordiente come te, lavorare per la stessa testata dove comparivano autorevoli autori come Toppi, Tacconi, Brescia, Pratt, Battaglia, Hermann, Uggeri, Di Gennaro, Gastonny e tanti altri ancora?*

R.: Già mentre facevo *Jolanda* avevo cominciato a frequentare altri autori, come Mario Gomboli e Alfredo Castelli. Anzi, Mario Gomboli in particolare mi aveva aiutato molto ad ottenere il mio primo ingaggio, per *Genius*, con Furio Viano. Alla Ediperiodici, l'editore di *Jolanda*, lavorava anche Silverio Pisu, a cui presto mi legò un'amicizia affettuosa ed una certa complicità. Insomma, da cosa nacque cosa, una chiacchiera tira l'altra, finché ad un certo punto Alfredo mi propose di provare a propormi al *Corriere dei Ragazzi*, di cui lui era un importante collaboratore. Ne parlai anche con Hugo Pratt che, nel frattempo, avevo conosciuto al festival di Lucca. Pratt mi incoraggiò, ma contemporaneamente mi consigliò di restare un collaboratore esterno, come era lui stesso, e di non farmi assumere come interno, come erano Uggeri e Di Gennaro. Comunque, ero molto intimidito quando mi presentai la prima volta, afflitto da un penoso e invincibile senso di inadeguatezza. Devo ringraziare ancora oggi Uggeri, Di Gennaro e Grazia Nidasio per avermi dato un po' di coraggio e di sicurezza. Devo anche ringraziare Alfredo Castelli, ma per la ragione opposta: senza la sua severità e incontentabilità non mi sarei fatto le ossa. In quegli stessi anni usciva in Francia *Metal Hurlant* ed esplose la bomba atomica Jean Giraud Moebius che rappresentò subito, per me come per molti altri, un modello da imitare. Così, quando il grande Mino Milani mi propose la serie *La parola alla Giuria* mi ci buttai a capofitto, con tutto l'entusiasmo dei miei anni verdi, inaugurando il mio nuovo stile moebiussiano. Certo, ero consapevole dell'importanza di lavorare sul *Corriere dei Ragazzi*, ma a poco a poco la timidezza diminuì e l'incoscienza dell'età mi permise di superare le titubanze e di gettarmi in quella nuova grande avventura. Mi mancavano un po' le donnine, ma in compenso, c'era ancora talmente tanto da imparare!

D.: *Con Castelli hai realizzato, tra l'altro, la splendida storia L'Uomo delle nevi per la bellissima collana Un uomo, Un'avventura voluta fortemente da Sergio Bonelli. Ti chiedo, come mai la tua collaborazione con Bonelli non ha avuto un seguito? Ad esempio per una pubblicazione one-off come sarebbe potuto essere un Tesoro?*

R.: Sergio Bonelli sapeva bene quali erano i miei interessi nel fumetto e quindi, con grande tatto e delicatezza, non ha mai voluto imbarazzarmi con richieste che sapeva non avrei potuto accettare. O, forse, non mi riteneva adatto per la sua Casa editrice. Comunque sono stato davvero felice e onorato di aver partecipato a *Un uomo, Un'avventura*, sia per il prestigio della collana, sia per la bellezza avvincente del testo di Alfredo Castelli, quanto per l'amicizia che mi legava a Sergio Bonelli.

D.: *È vero che per L'Uomo delle nevi hai seguito alcuni particolari consigli, per la costruzione della tavola, da parte di Hugo Pratt?*

R.: È vero esattamente il contrario. Hugo Pratt detestava quel tipo di impaginazione. È stato proprio dietro suo pressante consiglio, praticamente un ordine, che in seguito ho adottato il formato a strisce, come il suo, e non l'ho mai più abbandonato. Pratt sosteneva, a ragione, che il nostro modello doveva essere il cinema: così, come nel cinema tutto succede nel rettangolo dello schermo, che non cambia forma o dimensione a seconda dell'inquadratura, altrettanto dovevamo fare noi, nel rettangolo della striscia.

D.: *Per i lavori realizzati sul CdR - ma se ricordo bene anche per Lo Scimmiotto - nel 1977 l'allora Araf con la seguente motivazione "per l'originale vena grafica accompagnata da una convinta ricerca sul piano contenutistico e formale" ti assegnava l' "Albertarelli". Nella tua carriera hai avuto tantissimi riconoscimenti, quasi sicuramente più importanti dell' "Albertarelli" mi viene da chiederti, però, come ricordi questo tuo, credo, primo premio e che significato aveva per te in quel momento?*

R.: Considero e ho sempre considerato il "premio Albertarelli" un premio speciale. Rino Albertarelli è uno degli autori che apprezzo e ammiro maggiormente, in particolare per quell'opera formidabile che è il suo *I Promessi*

La parola alla giuria. Processo a Elena, *Corriere dei Ragazzi*, 1975

Il Fumetto, n°7, 1977

mini, per Bonelli, in cui è riuscito a coniugare il realismo più rigoroso con la fascinazione di quell'epopea romantica e feroce. Ne ha raccontato i protagonisti costruendoli come sculture a tutto tondo, solidi, presenti quasi fisicamente. Questo è uno dei motivi per cui quel premio mi è così caro e mi rende così orgoglioso. L'altro motivo, beh, è stato il mio primo premio e il primo premio non si scorda mai!

D.: *Quando e qual è stato il momento, che ti ha fatto decidere di dedicare il tuo talento al disegno erotico?*
R.: Direi che, da quando ho scoperto il sesso, disegnare il nudo femminile è sempre stata la mia grande passione. Del resto, sono in ottima compagnia: senza voler fare paragoni improponibili, dai Kouros e le Kore della Grecia arcaica, o, prima ancora, dalle raffigurazioni rupestri, fino a Lucian Freud. La figura nuda ha percorso tutti i secoli della nostra storia millenaria.
Il nudo proietta la figura fuori dal tempo e dallo spazio. Priva com'è di connotazioni esteriori che possano legarla ad un preciso momento storico, entra nell'assoluto, divenendo archetipo e simbolo.
Dal nudo femminile all'erotismo, il passo è breve, almeno per me. Anche se, preciso, non sempre l'erotismo è legato al nudo. Ci possono essere situazioni estremamente erotiche con tutti i vestiti addosso. In definitiva, mi sono accorto che mi piace disegnare l'erotismo, da quando ho scoperto l'erotismo.

D.: *Domanda quasi ovvia, visto il tuo tipo di lavoro. Cos'è che ti attrae di più in una donna tra queste caratteristiche: il volto, il corpo, la personalità, una certa base culturale o cos'altro ancora?*
R.: Una volta chiesero a Giacomo Casanova se preferisse le bionde, le brune o le rosse. "Sì" rispose. A me verrebbe da darti la stessa risposta, con tutto il rispetto per Casanova...

D.: *L'erotismo che esprimi nelle tue storie ha una base di realtà o è solo il risultato della tua fantasia? Voglio dire: le varie situazioni e le donne che disegni hanno un riscontro nelle tue esperienze di vita?*
R.: Sono molto, ma molto lontano da Casanova. Solo una piccola parte delle mie storielle può avere una qualche attinenza con la mia vita. Prendo spunto un po' da tutto, anche dalla realtà, ma soprattutto dalla fantasia...

D.: *Credo che quando disegni una tavola particolarmente hard, la tua concentrazione deve essere totale. Se per un motivo qualsiasi dovessi interrompere e riprendere magari il giorno dopo, riesci a ritrovare lo stato d'animo che avevi all'inizio oppure diventa un problema per te?*
R.: Preferisco sicuramente concludere il lavoro cominciato. Se sono proprio costretto ad interromperlo, sì, ho qualche difficoltà a riprenderlo, ma niente di insormontabile.

D.: *Hai mai pensato che qualche tua storia abbia debordato dal puro erotismo in pornografia?*
R.: Il confine tra erotismo e pornografia è molto labile, famoso, indefinibile, mutevole nel tempo e nello spazio, varia addirittura da persona a persona. Può darsi che l'abbia oltrepassato, qualche volta, ma senza eccessivi rimorsi. Woody Allen dice che la pornografia è l'erotismo degli altri. Definizione perfetta.

D.: *Penso che, in tutti questi anni, tu abbia avuto qualche problema con la censura. Come l'hai presa?*
R.: L'unica vera censura che ho subito è stata su un settimanale sudafricano, prima della liberazione di Nelson Mandela. Si trattava esattamente del *Weekly Mail*, marzo 1986. Me ne feci avere una copia "Radio Popolare". Con mia enorme sorpresa e anche con un certo orgoglio, lessi che, in una lista di libri proibiti, c'erano anche i miei libri di Giuseppe Bergman. Naturalmente quella pagina è incorniciata e appesa nel mio studio: mi è cara (quasi) come il premio Alberelli. Negli altri casi non parlo di vere e proprie censure: se l'editore mi chiede di rifare come immaginò, lo faccio senza tante storie. Preferisco lavorare "con" l'editore. Non l'ho mai considerato una controparte.

D.: *A proposito di censure, una tua tavola, pubblicata sul giornale Il Fatto Quotidiano, raffigurante Papa Giovanni Paolo II circondato da angeli femminili in pose ricercate e in pose provocanti, ha suscitato profonda indignazione da parte degli apparati ecclesiali. Vuoi dirmi come è andata e quali sono state le conseguenze? Posso chiederti che rapporto hai con la religione cattolica?*
R.: Nei confronti di tutte le religioni, a parte il buddismo, nutro una invincibile diffidenza. Penso siano nate, in sostanza, per esorcizzare la paura della morte e facciano leva proprio su quella paura per continuare a prosperare nei secoli. Guardo con molto rispetto e interesse al buddismo, perché, come filosofia praticamente ateu, cerca le proprie risposte nella mente umana, piuttosto che nell'alto dei cieli. A proposito della vignetta incriminata, di cui ho fatto solo il disegno e non il testo, c'è stata addirittura una interrogazione parlamentare da parte del deputato o senatore Farina (l'agente Ilenulla). Ne è conseguito che sono stato convocato dalla DIGOS (nientepopodimeno!) per essere interrogato. Sono stati gentilissimi. Mi hanno informato che, se nessuno avesse sporto denuncia, me la sarei cavata così. Da notare che la vignetta non se la prendeva affatto con Wojtyla, anche se era uscita proprio il giorno della sua beatificazione. Era una critica all'apparato ecclesiastico che sfruttava mediaticamente, con un certo cinismo, il carisma del papa defunto, così come lo aveva sfruttato negli ultimi giorni della sua vita.

D.: *Quando disegni una situazione particolarmente eccitante, immagini già a che categoria di lettori è indirizzata? Secondo te, sono più i maschi o le femmine che apprezzano i tuoi lavori?*
R.: Se devo giudicare dalle dediche durante i festival, direi che più o meno il numero delle femmine è uguale a quello dei maschi. Forse con una leggera predominanza delle femmine. E la cosa mi ringalluzzisce molto.

Tavola da fone

D.: *Sesso, erotismo e amore: c'è differenza tra questi termini o alla fine esprimono lo stesso sentimento?*
R.: I Greci, che la sapevano lunga, usavano una sola parola per definire l'amore, in ogni sua aspetto: Eros. Credo comunque che, mentre si fa sesso con una persona, sia impossibile non amarla.

D.: *È indubbio che tu sia diventato, negli anni, un personaggio molto conosciuto e apprezzato per il tuo genere di lavori, particolarmente amato in Francia. La notorietà è qualcosa che ti dà fastidio o è un pungolo a fare sempre meglio?*
R.: La seconda che hai detto. Una delle tante fortune dei disegnatori (ma anche degli scrittori) è che, anche se magari le loro opere sono molto conosciute, le loro facce non lo sono altrettanto, permettendo loro di bearsi nella notorietà senza subirne i risvolti negativi.

D.: *Come si svolge una tua giornata tipo di lavoro?*
R.: La mattina non connetto molto e mi alzo tardi. Poi, lavoro fino alle tre di notte, circa. Se non devo rispondere alle interviste. Ah! Ah!

D.: *Cinema, musica e letteratura: che ruolo assumono nella tua professione?*
R.: Il cinema, la musica e la letteratura hanno un'importanza capitale per me (come per molti altri), per la mia cultura in generale e, quindi, anche nella mia professione. Certo, il cinema, essendo la forma d'arte visiva socialmente più importante ed efficace, quella che più di ogni altra contribuisce a formare l'immaginario collettivo, ha anche un'influenza diretta sul mio modo di costruire un'immagine. Del resto, tra cinema e fumetto l'influenza è reciproca, in tutti e due i sensi.

D.: *Ti è mai successo di doverti pentire di aver realizzato una determinata storia o, dopo averla vista pubblicata, di dire "avrei potuto farla diversamente"?*
R.: Ah, sì! Mi capita spessissimo. Quasi sempre. Il nemico numero uno di ogni fumettaro, o comunque il mio nemico numero uno, è la pressione di dover consegnare entro una certa data. È un assillo che può obbligarti, qualche volta, a lavorare più in fretta di quello che vorresti o che dovresti. Fatalmente ti impedisce di concentrarti con la calma necessaria su ogni vignetta, ogni figura, ogni disegno. Va anche detto, però, che senza quella pressione, probabilmente, sarei portato a sciupare il tempo in inutili elucubrazioni e, alla fine, non riuscirei a concludere mai niente. Senza un obbligo che mi impegna, scarterei idee su idee e il foglio resterebbe desolatamente bianco.

Corriere dei Ragazzi, 1973

D.: *A un certo punto nella tua vita entrano due grandi, per motivi diversi, dell'Arte: Hugo Pratt e Federico Fellini. Partiamo col primo: la sua conoscenza cosa ha significato per te, sotto l'aspetto professionale e dal punto di vista umano? Che tipo di rapporto, sia professionale che d'amicizia, c'era tra di voi in particolare nella realizzazione delle storie "Tutto ricominciò con un'estate indiana" e "El Gaucho". Com'era lavorare con lui e come lo ricordi ora che non c'è più?*
R.: Ho avuto l'enorme fortuna di essere onorato dall'amicizia delle tre persone che più ho ammirato nella vita: Hugo Pratt, Federico Fellini e Jean Giraud Moebius. Con Pratt e Fellini la fortuna ha voluto esagerare creando le condizioni per cui ho potuto addirittura collaborare con quei due grandi artisti. Naturalmente, l'amicizia con Hugo Pratt era di natura cameratesca, da compagni di avventura.
Da buon veneziano, lui non aveva la patente e, quindi, abbiamo attraversato l'Europa in lungo e in largo, tra un festival e l'altro, in macchina o in camper, con me alla guida. Da uomo libero qual era, non sopportava nessun tipo di coercizione, di imposizione, nemmeno della compagnia di qualcuno, se non gli andava. In fondo, credo che la mia qualità che apprezzava di più fosse la mia capacità di andarmene un attimo prima che si stufasse anche della mia compagnia. Sono tra i pochissimi con cui Pratt non abbia mai litigato. Solo una volta mi ha guardato male, facendo i suoi leggendari "occhi da tigre". Come si sa, Pratt era un buongustaio, in qualità e quantità. Una volta, a Parigi, andammo a cena in uno dei migliori e più cari ristoranti francesi. Una cena lucullíana, che pagò lui. La sera successiva sarebbe toccato a me e gli chiesi se avrebbe accettato di andare in un ristorante più modesto, dato che avevo intenzione di comperarmi dei libri e le mie finanze erano quelle che erano. Beh, mi bastò quell'occhiata feriña e addio libri. Lavorare con lui, sulle sue sceneggiature, era una vera festa. Godevo di una libertà assoluta. Rispettando scrupolosamente i dialoghi, potevo mettere in scena la storia come mi piaceva. Spesso vedevo i miei disegni solo dopo la pubblicazione.
Da disegnatore, avevo rispetto per il lavoro di un altro disegnatore. Credo, comunque, che il mio lavoro gli piacesse, visto che dopo la prima facemmo insieme anche una seconda storia e ne avevamo in programma una terza, se lui non fosse partito da solo per l'avventura più grande di tutte.
Quando muore un grand'uomo, si sa, gli amici intimi spuntano come funghi dappertutto, ma io lo so chi c'era e chi non c'era, essendogli stato amico per più di vent'anni ed essendo l'unico disegnatore al mondo per cui lui abbia scritto delle sceneggiature. Qualche anno fa sono stato a Buenos Aires e San Isidro, a vedere la casa dove ha vissuto, non lontana dalla casa di Héctor Germán Oesterheld. Ho voluto andarci con la nave, un cargo, per fare quel viaggio come l'aveva fatto lui. Un proverbio argentino che mi ha insegnato recita: *"Nessuno mi potrà mai togliere il tempo che ho ballato"*.

Cover per *I Borgia*

D.: *Con Fellini, invece, com'è andata, sia nel lavoro, in particolare per le due storie Viaggio a Tulum e Il viaggio di G. Mastorna, che nella vita?*
R.: L'amicizia con Fellini era diversa, naturalmente. Se, come credo, il cinema è il vero erede, nel nostro tempo, della grande arte figurativa, della sua funzione sociale, Fellini ne è uno dei massimi esponenti. Per me, il più grande. L'ho sempre considerato esattamente come Michelangelo, Raffaello, Tiziano o Picasso. Avere avuto l'opportunità di lavorare con lui era come andare a "bottega" da Tiziano o Rembrandt. Ovviamente il regista era lui, io ero il semplice esecutore delle sue direttive, molto precise. Disegnava gli *storyboard* molto accurati, a cui dovevo attenermi scrupolosamente. Dopo una prima versione in brutta copia, su cui lui aveva la possibilità di apportare tutte le correzioni e i cambiamenti che riteneva opportuni, disegnavo la versione definitiva che, comunque, doveva passare nuovamente al suo vaglio. È stata una scuola severa, ma enormemente importante, per me.
Il lavoro era duro, ma anche molto gioioso, per la sua gentilezza, la sua conversazione divertentissima ed estremamente intelligente: un vero genio. Dopo il lavoro fatto con lui, che è stato pubblicato con il suo imprimatur quando lui era in perfetta salute, si può tranquillamente affermare che le due storie che abbiamo fatto insieme sono in tutto e per tutto due opere di Fellini, come sanno bene gli estensori delle sue biografie in tutto il mondo, che non mancano mai di includerle nella sua filmografia. Mi onorava di una confidenza complice e affettuosa. Addirittura, una volta ha fatto portare un lettino nella suite dell'hotel in cui alloggiava con Giulietta Masina, a Chianciano, perché non avevamo finito il lavoro di correzione dei disegni, avremmo dovuto continuare il giorno dopo e l'hotel era al completo. Così, quella notte, dormii a pochi metri da Fellini e la signora Masina. Non riuscivo a crederci.

Omaggio a Klimt

D.: *Hugo Pratt definiva il fumetto "letteratura disegnata". Che ne sappia, per Fellini il fumetto poteva essere considerato un "film su carta"? E come considerava, in generale, il fumetto?*
R.: Fellini aveva un enorme rispetto per i fumetti. Egli stesso, del resto, aveva cominciato la sua fantastica carriera proprio facendo fumetti. Sì, considerava i fumetti come dei film di carta. Diceva, e lo ha anche scritto, che fare un fumetto era più o meno come fare un film: sceneggiatura, scelta dei personaggi, scenografie, costumi... Solo che, diceva, si divertiva di più con i fumetti, perché non era assillato dalle lagnanze economiche dei produttori, che gli tagliavano un sacco di idee già nella sceneggiatura, perché troppo costose. Era proprio felice come uno scolaretto. Peccato che il mondo del fumetto non l'abbia festeggiato con altrettanto entusiasmo.

D.: *Nella tua ottantina produzione c'è una storia che prediligi particolarmente e perché?*
R.: Non posso rispondere a questa domanda. Ogni storia è un caso a sé, ha a sua volta una storia. Paradossalmente, alle storie meno riuscite sono forse più affezionato che alle altre, perché mi hanno fatto penare di più (e continuano a farlo).

D.: *In un mondo sempre più tecnologico come vedi il futuro del fumetto? Riuscirà, secondo te, a sopravvivere quello cartaceo a quello virtuale?*
R.: Francamente non lo so e, mi pare che, il supporto, cartaceo o elettronico, non sia molto importante. Quello di cui sono sicuro è che il fumetto non morirà mai. È nato con l'uomo, sulle pareti delle caverne, ne ha accompagnato tutta la storia, nascosto nei fregi del Partenone, nella colonna Traiana, nelle vetrate delle cattedrali, nella basilica superiore di Assisi... Insomma, finché ci sarà un uomo (e quando dico uomo intendo abbracciare anche le donne, eh, eh), quell'uomo disegnerà, ripetendo gli stessi identici gesti di quell'altro, cinquantamila anni prima.

D.: *Come vedi l'inserimento della RCS Quotidiani dedicata ai tuoi lavori?*
R.: Come dovrei vederla? È una cosa splendida che mi onora.

D.: *Tra le tue opere ci sono almeno 2 lavori che hanno assunto l'aspetto di una saga: il gioco che è arrivato al 3° episodio e Giuseppe Bergman che, ogni tanto, torna in qualche nuova avventura. Questi lavori avranno un epilogo oppure hai qualche motivo particolare per farli proseguire?*
R.: Non penso che il Gioco avrà un seguito ulteriore. Mentre per Giuseppe Bergman può darsi benissimo che un seguito ci sia. Direi che è molto probabile, perché mi permette di parlare della società, di problemi esistenziali, di temi che considero interessanti, sotto forma di avventura.

D.: *Hai lavorato sia per la DC Comics che per la Marvel Italia. Come ti sei trovato nell'affrontare questo genere e che difficoltà hai avuto, se ne hai avute, a lavorare su testi altrui?*
R.: Ho lavorato per DC, ma anche per Marvel americana. È stato molto interessante e anche divertente. L'ho fatto perché, a ragione o a torto, nutro la curiosa convinzione che un fumettaro, per essere proprio completo, debba disegnare i supereroi americani almeno una volta nella vita. La difficoltà non era di lavorare su testi altrui: l'ho fatto molte volte e i testi di Neil Gaiman o di Chris Claremont sono chiarissimi e molto dettagliati, professionalmente impeccabili. La difficoltà, per me, è che sia DC che Marvel obbligano i disegnatori a lavorare sulla carta che forniscono loro stessi, con il loro formato. Io sono abituato a lavorare su un formato più grande e mi sono trovato un po' a disagio. Ma, come recita un proverbio, a un buon soldato va bene qualsiasi arma e io ho cercato di fare del mio meglio.

D.: *A cosa stai lavorando attualmente?*
R.: Sto lavorando ad una storia che mi appassiona e mi coinvolge molto: la vita di Michelangelo Merisi, detto Caravaggio. Non sarà una biografia, pur essendo storicamente attendibile. Sarà una lettura un po' particolare. La mia lettura, piena di venerazione.

Servizio fotografico da Caravaggio (storia in lavorazione)

D.: *Per concludere e ringraziandoti per la disponibilità dimostrataci, in maniera ovviamente ti chiedo: cosa pensi di aver combinato in questi tuoi 45 anni di carriera? Ti ritieni una persona fortunata e appagata o ti manca ancora qualcosa?*
R.: Fortunato lo sono stato senz'altro. E anche molto. Appagato, direi di no. Vorrei fare ancora qualche altra storia, sperando che qualcuno la legga.

Cover per L'Uomo Invisibile Allegato a Panorama, 1999

Al tempo delle sperimentazioni narrative

DI GIANNI BRUNORO

Giuseppe Bergman. Avventure fantastiche

Credo che Milo Manara rappresenti sotto certi aspetti un caso unico in campo fumettistico. E cioè l'unico autore al quale sia stata dedicata per ben due volte un'iniziativa editoriale volta a raccoglierne l'opera omnia. Mi riferisco specificamente a quel tipo di collane che, ormai da molti anni, escono come allegati a un periodico (quotidiani e settimanali, fondamentalmente). Variamente impostate, sono collane a volte incentrate sull'intera produzione di un autore. Ebbene, rara avis nel settore, Milo Manara si è visto celebrato in tal modo due volte: una prima, nei 22 volumi usciti con *Il Sole 24 Ore*, organizzati da Panini Comics e curati da Sergio Rossi nel 2007; e un'altra nei 20 volumi usciti fra il 2013 e il 2014, pubblicati settimanalmente come produzione diretta di Panini Comics, a cura del corrispondente comitato editoriale. E, sia l'una sia l'altra, sono inevitabilmente incentrate su quella che è ormai la qualifica di Manara, "il maestro dell'erotismo", meritatissima, peraltro, essendo ormai l'unico autore di fumetti al mondo, il più outré, il più osé, l'eccessivo... Titolare di una così lunga carriera nel settore, perseguita con coerenza e ad alto livello estetico, espressivo, comunicativo. Si verifica però un fatto singolare: sono ormai molti anni che, sul piano della struttura narrativa, Manara conduce i suoi fumetti su una tecnica abbastanza tradizionale, "classica", se vogliamo scomodare un vocabolo "importante". Viceversa, non era così il suo modo di narrare quando diede inizio alla sua carriera di autore completo. Ed è proprio questo momento aurorale della sua creatività che vale la pena di indagare ancora oggi, a una trentina d'anni di distanza, giusto per dare rilievo a una originalità del suo operare assorbita poi da una evoluzione magari non prevedibile (e meno ricca di componenti di rottura) posta forse dal caso sul suo cammino artistico. In effetti, ci sono tanti modi di "raccontare sempre la stessa storia". Per lo meno nei limiti in cui si dice che, da sempre, è sempre la stessa storia quella che viene raccontata. Però è anche vero che di tanto in tanto qualcosa di nuovo salta *pur* fuori. E come succede in campo biologico – ciò che incontestabilmente dimostra la teoria evolutiva conseguente alle idee originarie di Darwin – dove a forza di piccolissimi cambiamenti si giunge, nei tempi lunghi, a quelle grandi svolte che portano, per esempio, alla nascita di nuove specie, così anche nel campo del fumetto va succedendo da sempre un po' la stessa cosa. Di tanto in tanto, qualcosa di nuovo compare, per cui in seguito, anche se non si sa ancora quando e come, tuttavia qualcos'altro non sarà più la stessa cosa. Ebbene col Milo Manara degli inizi si prova la stessa impressione. All'inizio della sua carriera, a quel livello che si chiamava al tempo "fumetto d'autore", egli ha sicuramente introdotto nei fumetti qualcosa di nuovo. Si può dire che, sia nella sostanza della narrazione, sia nel modo di narrare, qualcosa di nuovo Manara l'ha introdotto di sicuro: non si spiegherebbe altrimenti l'enorme seguito incontrato da subito, e soprattutto fra i giovani, che del nuovo sono i più affamati e i più sensibili. Perciò vale la pena di parlarne in quest'approccio ai fumetti creati da Milo Manara nel periodo di cui stiamo parlando, vale a dire fra il 1978 e il 1982. Il presente intervento e le relative considerazioni necessitano tuttavia di un indispensabile "distinguo". Riguardano infatti un argomento ben preciso e circoscritto, riferendosi a certi aspetti del Milo Manara autore in proprio, cioè alle opere, diciamo così, della sua maturità, e anzi le più personali fra queste. Insomma, quelle che egli ha sentito l'urgenza di esprimere. Restano pertanto escluse le numerose altre che egli ha semplicemente disegnato, sia in quegli anni sia in precedenza, ma su testi altrui: per esempio, le collaborazioni alla *Storia d'Italia Mondadori* o alla *Storia del Mondo Larousse*. E rimangono escluse pure quelle che, pur essendo totalmente sue, egli ha però realizzato in seguito a una particolare sollecitazione esterna o su una precisa commissione, in veste di richiestissimo disegnatore "alla moda" (come per esempio le collaborazioni a *Playboy*). In definitiva, si tratta di prendere in considerazione solo i racconti che vedono come protagonista Giuseppe Bergman, al quale, nient'affatto a caso, l'autore ha dato le proprie sembianze. E in questi racconti – formalmente tre, che però sono in fondo uno solo, e come tale si possono effettivamente considerare – che il gusto e "l'arte narrativa" di Manara sono andati per un verso affinandosi e per un altro puntualizzando sempre meglio il rapporto narrazione/teorizzazione. Con tutta probabilità, è soltanto in essi che Manara ha realizzato al cento per cento la specificità della sua essenza di autore di fumetti. Per la cronaca, si tratta di quanto segue:

Il racconto *H.P. di Giuseppe Bergman*, pubblicato a puntate sulla rivista franco-belga "A *suivre*" (Casterman) dal n.9 al n.15, fra il 1978 e il 1979. In Italia questa storia uscì nel 1980 su *Totem* (Edizioni Nuova Frontiera) dal n.1 al n.6, col titolo *H.P. e Giuseppe Bergman*.

- Il racconto *Un autore in cerca di sei personaggi*, che inizia nel n.27 di "A *suivre*", nel 1980. La storia uscì in Italia su *Totem* nel 1981, dal n.10 al n.17, col titolo *Un autore in cerca di sei personaggi*.
- Il racconto *Duo ivar*, che prende avvio nel n.45 di "A *Suivre*", nel 1981. La storia esce in Italia su *Totem* dal n.19 (marzo 1982) al n.25 (febbraio-marzo 1983) col titolo *Duo ivar*.

Infine, tutti e tre compaiono – tanto per non citare che l'ultima delle loro numerose edizioni – nei numeri 10 e 11 della citata collana 2013/2014 della Panini Comics.

In questi racconti si evidenzia la caratteristica peculiare del Manara autore di fumetti, ossia quel suo irrompere subito nel racconto, partendo lancia in resta con una specie di dichiarazione d'intenti: signori, ora svolgerò il tema avventura. Là dove altri affrontano il tema in sé stesso senza tanti "manifesti programmatici", Manara no, Manara si assume subito e contestualmente i due ruoli contrapposti eppure in qualche modo omologhi di autore e di critico, o per lo meno di esegeta/semiologo, camminando di pari passo fra svolgimento del tema e teorizzazione del medesimo. Sicché la sua "avventura" trascolora di colpo in "pièce sull'avventura". E questo è senz'altro un procedimento

Particolare di una tavola tratta da *Un autore in cerca di sei personaggi*

H.P. e Giuseppe Bergman

narrativo quanto meno insolito. Dovremmo fin d'ora scomodare Pirandello e/o Ionesco. O perfino certo cinema di Sergio Leone. Ma cercheremo semplicemente di individuare qualche tema o motivo critico. A dire il vero, la dichiarazione programmatica sulla ricerca dell'avventura va chiarita preliminarmente, se non si vuole cadere in equivoci. Anche – e forse soprattutto – perché essa è tutt'uno col modo di narrare di Manara. Perché secondo lui l'avventura non è tanto il fatto di vivere chissà quali mirabolanti fatti: l'avventura è semplicemente l'inquietudine che spinge l'individuo a differenziarsi dalla massa, che lo fa guardarsi attorno inducendolo a chiedersi "perché?". Sicché l'avventura diventa in tal senso un'etica, una cultura, un modo di vivere. Non l'accettazione passiva degli avvenimenti, ma l'autodeterminazione di fronte ad essi. Insomma, l'avventura è quel che ti fa dire a un certo momento "oh, beh, ne ho piene le tasche di tutto questo, piglio su e me ne vado... Dove, non so, ma intanto me ne vado...". E pertanto è ovvio che, attraverso l'avventura, ciascuno non fa altro che scegliere la propria ragione di vita e trovare/cercare la propria essenza, non lasciandosi soffocare dagli ingranaggi della società, né abbindolare dai partiti politici, e nemmeno ingannare dalle ideologie. Pertanto, basta anche con le dicotomie, per esempio fra impegno ed evasione, fra politica e qualunquismo, fra sesso e immaginazione: è via di seguito. Niente scomparti separati, la vita è un *unicum* e l'avventura è tutt'uno con essa; e il sesso medesimo è una componente determinante dell'avventura. Se teniamo conto di questa "filosofia" di Manara, allora anche l'indubbia complessità dei suoi contenuti in questi racconti ci si fa più accessibile; e più chiare ne diventano le linee di sviluppo. Per cui anche il suo modo un po' surreale di dar corpo al racconto assume un giustificato retroterra razionale. A questo punto, la cosa più giusta sarebbe passare a un riassunto, a un'analisi contenutistica dei singoli racconti di *Giuseppe Bergman*, al fine di individuarne i punti salienti e le strutture su cui discutere. Impresa in realtà piuttosto ardua, perché, andando ad analizzare, ci si accorge che nei racconti di Bergman succede ben poco, e talvolta addirittura nulla. O per meglio dire succede di tutto, se non addirittura tutto e il contrario di tutto. Pertanto già il riassunto stesso di un episodio è imperseguibile e conduce a un suo inevitabile e contestuale commento. Cioè spinge alla stessa, identica metodica usata da Manara nel raccontare le sue storie. Delle quali, ecco comunque le linee essenziali:

Primo episodio: H.P. e Giuseppe Bergman. Il pretesto narrativo è la ricerca dell'avventura, sotto la guida del Maestro dell'avventura HP, che è il ritratto fisionomico e culturale (caratterologico) di Hugo Pratt. Ricerca che si traduce quasi immediatamente nella discussione – sceneggiata e fumettata – di ciò che l'avventura può essere. La narrazione parte da una situazione realistica, che però scivola subito nel sogno, nella fantasticheria, nella proiezione soggettiva, talvolta già nell'assurdo. Comunque formalmente si configura come un viaggio attraverso l'Amazzonia, luogo deputato e mitizzazione dell'avventura, e i diversi fatti sono coordinati fra loro per analogia e contiguità. Il tutto si rivelerà alla fine un sogno di *Giuseppe Bergman*, ma nel suo stesso ritornare alla realtà tutto viene rimesso in discussione, per un elemento surreale e inquietante che spunta ambiguo come proiezione del sogno.

Secondo episodio: Un autore in cerca di sui *personaggi*. Questa volta il pretesto narrativo è più carefatto, il motivo conduttore sembra essere la prova teatrale di una pièce. Solo che c'è un continuo trasfigurarsi della realtà nella narrazione e nell'azione scenica, che diventano a loro volta realtà. La narrazione stessa diventa più sistematicamente sfuggente, il fluire degli avvenimenti si frammenta passando attraverso registri diversi, salti improvvisi, passaggi con analogie più fluide, ricorrenti flash. Inoltre, in una sistematica contaminazione di ruoli, si passa dall'avventura al filosofare su di essa, dalle teorizzazioni alle rivisitazioni, agli squarci inattesi, nei quali alla fine nemmeno la realtà ha più qualcosa di plausibile, di razionalmente giustificabile. Come il primo episodio era formalmente un'esplorazione della giungla amazzonica, questo potrebbe essere un'esplorazione della (metaforica) giungla quotidiana. In effetti, non a caso, vi si affacciano con maggiore frequenza la politica, il sesso, la violenza, il compromesso, la viltà.

Terzo episodio: Dies irae. Analogamente al precedente, la narrazione non è più ricondotta a un filo razionale. Si tratta di un continuo susseguirsi, anzi di un concitato incalzare, di avvenimenti. Il cui filo conduttore, alla lunga, potrebbe individuarsi in un argomento di stampo metanarrativo: ossia la ricorrente discussione a fumetti sul modo di fumettare, sui tanti possibili modi di disegnare, e insomma sul rapporto fra il fumettaro e la sua opera. In fondo, "non succede proprio niente", tanto che in una

Tavola da Storia d'Italia a fumetti

tavola appare perfino un accenno in tal senso da parte dell'autore, che con sottile autoironia gioca col lettore sapendo di non far mai accadere nulla, mentre alla tavola successiva il gioco è addirittura scoperto, anticipante. In sostanza, come ben s'intuisce, sono episodi che è appunto impossibile riassumere, e anzi è necessario leggerli se si vuole respirare quello che – in queste sue prime prove autoriali – è lo stile di Manara, e se si intende entrare nel suo mondo, cioè nel mondo della sua fantasia creativa. Ma proprio questo diventa il problema. Che cosa significa "leggere" Manara? Bisogna aver ben chiaro che i suoi racconti si prestano a una "polileggibilità pluriplanare", e anzi la esigono. Al di là dei paraleni, ciò significa che i racconti si possono affrontare su più piani, ciascuno dei quali però è a sua volta leggibile in modi diversi, in un groviglio di interferenze non facilmente dipanabili. Infatti, quella di Manara è una narrazione frantumata, in cui ora si stratificano i piani di realtà, fantasia, sogno e farneticazione, ora invece essi si aggrovigliano inestricabilmente fra loro.

È già arduo delineare i piani di leggibilità. Un piano potrebbe essere quello della sequenza di esplorazioni di ambienti, dei relativi topos, delle corrispondenti invenzioni e tecniche narrative: all'Amazzonia predominante nel primo episodio, subentrano prima la giungla del quotidiano nel secondo e poi l'Africa nel terzo. Un altro piano potrebbe configurarsi in una "lezione" seriata sul narrare: lezione tenuta con l'ausilio tecnico del fumetto e attraverso la sostanza del fumetto. Così, nel primo episodio abbiamo una lezione su ciò che dovrebbe o potrebbe essere l'avventura; il secondo è come una continua narrazione dell'impossibilità di una narrazione; e il terzo disserta sulle varie ipotesi narrative rese possibili dai differenti modi di disegnare. O ancora, se vogliamo, potremo individuare un terzo piano di lettura, ossia le differenti "filosofie": nel primo episodio la filosofia dei luoghi narrativi, nel secondo la filosofia della narrazione, nel terzo la filosofia del disegnare. Probabilmente, inseguendo simili simmetrie, potremmo individuare ulteriori parametri interpretativi dei tre episodi. I quali del resto, come già si è osservato, sono tre per modo di dire, ché la divisione è fittizia e di comodo, trattandosi in realtà di una specie di unico episodio senza fine, un eterno vagabondare fra le idee.

Oriental Express, 1982

Quanto poi ai modi, le cose si complicano ancora di più. Perché i "modi" narrativi di Manara si intersecano continuamente fra loro, creando un vero vortice espressivo. Ci sono a esempio – e la cosa è fin troppo ovvia – i modi narrativi fumettistici sostanzialmente tradizionali, cioè le sequenze di vignette che, nella loro successione, raccontano momenti diacronicamente susseguenti. Ma già questo modo presenta frequenti eccezioni. Come, tanto per fare un esempio, al principio del secondo episodio, che si avvia come un fumetto muto ma concitato nell'azione, per assumere poi subito il ritmo dei successivi fotogrammi di un film, ritmo sottolineato del resto dalle lievissime differenze fra l'immagine e l'altra. E soltanto in seguito si ritorna al normale ritmo narrativo fumettistico. Nei termini espressivi di un ritmo narrativo usuale del genere, Manara affronta preferibilmente il tema dell'avventura. Ma nemmeno ciò costituisce una regola. Infatti, quasi sempre vi è bensì un passaggio sistematico attraverso i più vieti luoghi comuni dell'avventura: i luoghi-tipo come l'ambiente esotico; o il personaggio-macchietta come il berbero levantino e infido e l'uomo-mitra violento e aggressivo e così via. Luoghi comuni che fra l'altro passano spesso attraverso il coinvolgimento della politica o della droga o della violenza sociale, conseguendo una programmatica associazione, una corrispondenza fra essi e l'avventura. Tuttavia va sottolineato che il transito attraverso questi luoghi comuni avviene quasi sempre nel registrare una loro demolizione e demistificazione, bistrattandoli e denudandone l'essenza grottesca. E anche questo è un elemento insolito. Perché il tragico quotidiano, deformato in grottesco da Manara, assume appunto i contorni dell'avventura, insolita avventura con contorno di gag. E Giuseppe Bergman – un velleitario che nella sua costante peregrinazione à la quête de l'aventure sembra animato da un perenne spirito di "vado m'imbatto e torno" – ne esce sempre sbertucciato, vilipeso insultato e deriso. Eppure nonostante ciò trova il modo di salvarsi, grazie al filtro salutare dell'autoironia. Perché in fondo, sia pure attraverso la disavventura, arriva egualmente all'avventura. E con tutta probabilità è per questa sua essenza di nuovo perdente che lo sentiamo tanto simile a noi, che in qualche misura ci identifichiamo in lui come in "un eroe del nostro stampo".

Il coinvolgimento del lettore, dunque. Che però Manara consegue talora anche per altra via, specie nel secondo episodio, col suo procedimento narrativo – almeno all'inizio – spiccatamente teatrale. In effetti, qui vi è un racconto dall'interno di quanto succede o dovrebbe succedere: fatto cioè in maniera che il lettore non sia esterno ma venga automaticamente a essere coinvolto, diventando egli stesso attore di ciò che legge. E con ciò scatta un meccanismo curioso, perché di tanto in tanto il racconto scivola nei toni assurdi di un amalgama fra realtà e finzione, tra le quali non c'è più ragionevole distinzione. E allora il lettore viene colto da un indefinibile senso di disagio, uno straniamento che in qualche modo lo spersonalizza, mentre la narrazione sembra cambiare registro. Ecco dunque, a questo punto, il ruolo determinante di Giuseppe Bergman, che ricompare a dare un senso unitario al racconto, anche se esso tornerà poi a scivolare nel surreale.

Del resto gli scivolamenti sul piano surreale sono assai frequenti, si potrebbe senz'altro dire che c'è anzi tutta una serie di... "sfottimenti progressivi nel piacere": quello di narrare attraverso il filtro di una sorta di droga psichedelica. Peraltro, la sequenza fumettistica delle vignette raffigura spesso un'esperienza di tipo psichedelico, che può virare di volta in volta o alla finzione narrativa onirica o comunque all'alterazione percettiva dello spazio e del tempo: risultati che sono ora la conseguenza di un'autosuggestione del personaggio, ora un vero e proprio "viaggio" dovuto all'assunzione di sostanze allucinogene: come per esempio nel primo episodio, allorché gli indigeni somministrano a Giuseppe Bergman l'estratto del peyote. Ciò che lo porta talora a uno scivolamento contiguo da sogno a sogno, restando sempre nell'ambito di un sogno.

Tali intermittenze "psichedeliche" costituiscono il preludio a una certa maniera narrativa essenziale in Manara, la sua frammentazione del discorso narrativo. Nelle sue storie, infatti, incontriamo uno scardinamento pressoché totale della usuale maniera di narrare, della quale rimane solo qualche elemento ricorrente (come a esempio la ricerca dell'avventura nel primo episodio; il salvataggio della misteriosa valigetta nel secondo; e così via), che peraltro

è soprattutto un pretesto per ricondurre a un unico filo conduttore momenti narrativi altrimenti scoordinati fra loro. O per meglio dire, coordinati secondo sequenze analogiche piuttosto che cronologiche o semplicemente logiche (in senso razionale). E anche se è vero che, alla lunga, il gioco potrebbe diventare stucchevole e noioso; e che il narcisistico esibizionismo – del resto intenzionale e programmatico – potrebbe portare a un autismo nel quale il lettore potrebbe talvolta faticare a raccapezzarsi, è anche vero che, come in un gioco di birilli, di tanto in tanto Manara butta tutto all'aria. Allora succede qualcosa di nuovo e si ricomincia daccapo. In definitiva, un'interminabile serie di flash interconnessi fra loro costituiscono il racconto; o mille racconti, in un racconto di mille racconti intercontaminati, autoalimentantisi per reciproca osmosi. E Manara pare divertirsi, in quello sfrenamento progressivo nel piacere di narrare di cui si diceva sopra. Egli prova ad associare nei più diversi modi i vari elementi fra loro, come se si trattasse di comporre una sorta di identikit di racconto, che proprio per questo non sarà mai definito e che in una qualche misura è in mano allo stesso lettore. Il quale, oltre a essere spettatore, viene a essere anche lettore della storia. Manara ha fatto, in fondo, un'operazione simmetrica e complementare rispetto a quella di certi innovativi autori del fumetto degli scorsi anni Settanta (quando fu autoconsapevole la presa di coscienza, conseguente alla nascita della critica fumettistica), fra i quali Guido Crepax fu forse, in tal senso, il più rappresentativo. Vi è cioè chi ha frantumato la pagina in senso grafico, creando una sintassi visiva nuova, attraverso la quale veicolare un racconto di senso compiuto (eventualmente difficile per il lettore, che deve senz'altro imparare a "leggere" la nuova sintassi visuale). Manara invece ha disgregato del tutto il contenuto, rimettendolo in discussione e disponendosi a filosofarci sopra. Ma lo ha fatto conservando moduli narrativi formalmente tradizionali, cioè ricorrendo alla usuale sequenza di quadretti, tradizionalissimi e perfino provocatoriamente "ben" disegnati. Facendosi anzi un così rigoroso interprete del "bel" disegno realistico da essere diventato già nei primi anni Ottanta del secolo scorso un Maestro, uno di quei disegnatori che i più giovani sceglievano a modello nel tentativo di emularlo. La cosa è degna di indubbia attenzione. Perché è notorio – né lo stesso Manara ne ha mai fatto mistero – che sul piano grafico, prima di trovare un registro personale e autonomo, egli ha preso le mosse da un'imitazione stilistica: quella per Moebius, il grande profeta di quel fumetto che era in quel periodo "attuale", il Giano bifronte che per un verso ha rinnovato il western (col suo stesso nome di Jean Giraud, ovviamente nella realizzazione di Blueberry) e per l'altro ha concretizzato l'ideale sessantottino di portare "la fantasia al potere". Non perché altri non avessero allora, quanto lui, una scatenata e delirante fantasia, ma perché lui è riuscito a farsi un seguito, è diventato popolare e pertanto ha fatto scuola, diventando addirittura un guru. Lo potremmo senz'altro chiamare un cult comics maker, cioè un disegnatore di fumetti-feticcio. Però Manara, pur essendo partito da un tratto e da un disegno "alla Moebius", ne ha poi tuttavia conservato solo la parvenza esteriore; infatti le sue atmosfere non hanno nulla di rarefatto, restano anzi corposamente realistiche nonostante gli scivoloni nel surreale. Questo per quanto riguarda il piano grafico. Quanto ai contenuti, la musa di Manara è invece (come lo definì Oreste del Buono) il Maestro di Malamocco, e non a caso. Perché è stato Pratt, negli anni Settanta e primi Ottanta, a rivoluzionare i temi fumettistici, resuscitando l'avventura che sembrava ormai languire. (Fra l'altro, sia detto qui per inciso, Manara ha assimilato dal Maestro anche qualche riprovevole vezzo, come a esempio quello di lasciare il lettore in sospeso nel bel mezzo di una storia, per andare davvero a zonzo per il mondo, personalmente in cerca d'avventura: da trasfigurare poi in racconti, ragione per cui gli si può perdonare il vezzo...). Posizione interessante, dunque, quella di Milo Manara: in quanto mediatore fra i due poli, certo non vicinissimi, dell'avventura concreta e del fantastico surreale, tenendo d'occhio per un verso o per l'altro, i due massimi rappresentanti delle due tendenze, Pratt e Giraud/Moebius. Eppure il Manara di questo periodo non è in alcun modo epigono né dell'uno né dell'altro, perché ha una personalità creativa che è solo sua e realizza schemi che sono solo suoi, personali. E lo fa attraverso propri contenuti e propri modi narrativi, del tutto originali. Per cui negli scorsi anni Ottanta si poteva affermare che anche Manara rivestiva un suo specialissimo ruolo fra i fumettari avendo da esprimere un proprio mondo e una propria filosofia, ciò che egli faceva secondo parametri squisitamente fumettistici. Per questo, come ad altri, gli stava magari un po' stretta la semplice qualifica o di sceneggiatore o di disegnatore, addicendogliasi piuttosto quella più completa e onnicomprensiva di «autore». Spesso anche geniale. In realtà, avvenne poco dopo un fatto singolare. La sua storia intitolata *Un gioco*, realistico-fantastica, ma dalla forte connotazione erotica, gli apportò un successo tale da indurre gli editori a forzarlo ad accentuare il suo pur naturale orientamento in quella direzione, spingendo sempre di più sul pedale dell'erotismo. Questo lo portò alla connotazione via via più integrale (e giustificata) di autore erotico. A quel punto, gli sperimentalismi finirono per essere confinati più che altro a saggi sollecitati, più che altro nella critica a vari aspetti della società, implicita in ricorrenti elementi del racconto erotico. Il "modo" di narrare questo tipo di ricorrenti storie sarebbe stato invece un integrale ritorno alla tradizione: la normale sequenza di vignette, in cui ciò che viene raccontato ha uno sviluppo sequenziale del tutto lineare.

Viaggio a Tulum

È peraltro anche possibile azzardare un'ipotesi: che i racconti sopra analizzati, i quali hanno intrattenuto il Manara-autore per alcuni anni mentre la sua personalità di autore completo si andava formando, siano stati per lui anche una specie di autoanalisi, con conseguente funzione liberatoria. Per cui il suo consapevole ri-approdo alla maniera narrativa del fumetto tradizionale si configurerebbe come un apprezzamento per quella che è uno dei requisiti fondamentali del fumetto in quanto mezzo di comunicazione di massa: evitare lo sperimentalismo per farsi comprendere da quanti più lettori possibile. Ma tutto ciò, come suol dirsi, è un'altra storia. Ricca, peraltro, di tutta una serie di aspetti interessanti: per esempio, l'amicizia di Manara con Federico Fellini (si veda in proposito l'articolo *Milo di Cinelandia*, in questo stesso inserto) e tutto quanto ne conseguì. Ma senz'altro, rispetto alle prove genialmente sperimentali emerse in precedenza, senza dubbio "un'altra storia"...

A letto con Manara

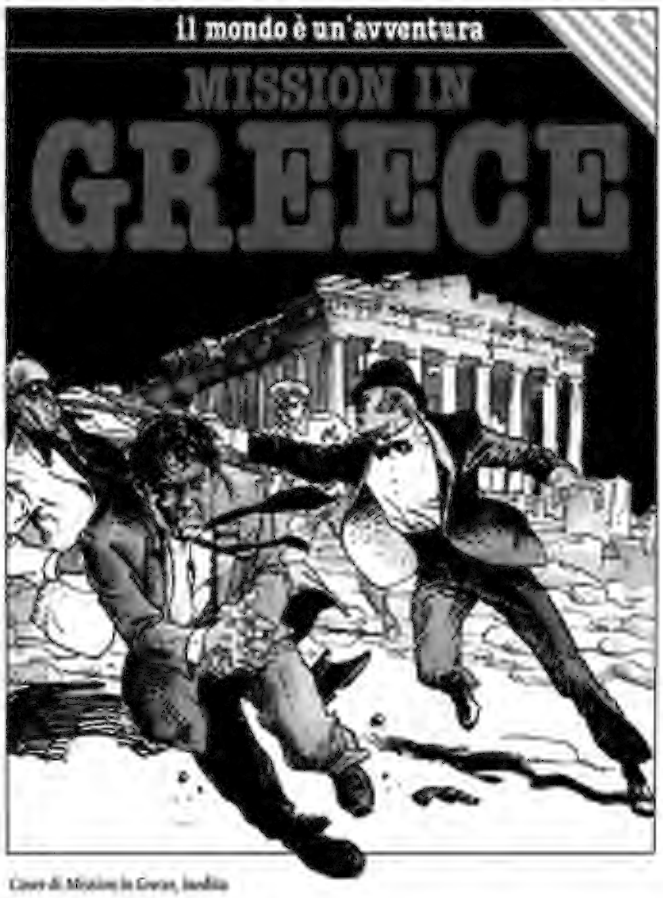
DI ALFREDO CASTELLI

Cover Gli Arcani n.1, 1972

Cover di Tam Tam

Un momento. Prima di passare all'argomento che vi ha indotto a intraprendere la lettura sollecitando la vostra pruriginosa curiosità sulle performance sessuali del maestro dell'eros è necessario collocare in modo preciso la situazione. Ho conosciuto Milo Manara intorno al 1972 all'Arcoquattro, studio di architettura e di design ora piuttosto famoso ma che, in quei tempi, compieva i primi passi: era insieme al compianto Giorgio Medail, che stava mettendo insieme la rivista *Amanx* (poi *Gli Arcani*, perché Sugar aveva pubblicato un volume con quel titolo), di cui Milo doveva disegnare le copertine. A Milano Milo condivideva un appartamento con Medail, come lui veronese: il contatto con l'Arcoquattro e, soprattutto, con Mario Gomboli, uno dei suoi animatori, era avvenuto un paio d'anni prima tramite un gruppo di compagni del liceo artistico di Verona, che, come Mario, frequentavano la facoltà di Architettura. Com'è noto, a Gomboli va il merito di aver introdotto Milo nel mondo del fumetto, presentandolo all'editore Furio Viano che cercava un giovane disegnatore per Genius.

Milo e io simpatizzammo rapidamente; fui stupito dalla qualità del suo disegno, sorprendentemente buona malgrado la velocità con cui doveva produrre Jolanda de Almaviva, la serie erotico-piratesca in cui allora era impegnato. A quell'epoca collaborava con il *Corriere dei Ragazzi*, un settimanale che vantava firme prestigiose tra cui Toppi, Battaglia, Pratt; così presentai Milo al direttore, Giancarlo Francesconi, che decise di ingaggiarlo. E qui voglio fare chiarezza su una ricorrente voce



Cover di Mission in Greece, Intrepido

Illustrazione Verso l'anno nuovo nell'era dell'Acquario, da Sesamo n.1

secondo la quale ogni volta che Manara faceva la sua comparsa in redazione ordinavo di fustigarlo. Non è una leggenda: è proprio vero. Milo possedeva un talento straordinario, ma spesso, per l'abitudine acquisita disegnando i cosiddetti "sexy", tirava via un po' troppo rapidamente per gli standard del giornale:

Illustrazione del adaptive di Tam Tam: Jan Gomboli, Cavalli, Martinoli, Bonvi, Scheri e Manara

ricordo lo "skyline" di una città che sembrava una palude, sulla quale con poco rispetto disegnai con un pennarello una specie di King Kong che ne spuntava minaccioso.

La pena corporale veniva infatti commentata con il rifacimento immediato delle vignette incriminate, e in brevissimo tempo Milo diventò il Manara che conosciamo. Per quella gloriosa testata illustrò *La parola alla giuria*, una delle serie che più invidio sia a lui, sia al grande sceneggiatore Mino Milani. Grazie alla sua collaborazione a *L'Histoire de France en Bandes Dessinées*, seguita al "lancio" sul *Corriere dei Ragazzi*, Milo diventò rapidamente una vedette internazionale, e grazie a questo volume avete modo di conoscere ogni sfumatura della sua carriera.

Ma non dimentico i vecchi amici. Nel '75 illustrò *Un fascio di bombe*, da me scritto insieme a Mario Gomboli, e realizzò la copertina e la breve storia *Click* per l'effimera rivista TamTam da me curata: più tardi avremmo collaborato a *L'uomo delle nevi* per Sergio Bonelli Editore.

Nel 1976, subito dopo questa breve ma intensa serie di esperienze

Click (strisce autoconclusive) (Tam Tam)

innovative, è avvenuto il peccaminoso fatto descritto nel titolo dell'articolo. In occasione del Salone dei Comics di Lucca, avevo prenotato all'Hotel Napoleon una stanza con bagno. La stessa cosa aveva fatto Milo, sfa di fatto che, come a quell'epoca accadeva spesso, al Napoleon c'era stato un errore, così io avevo avuto una camera (matrimoniale) con Manara e Milo una camera (matrimoniale) con Castelli. Nessuna possibilità di cambiare la stanza con una a letti separati, men che meno di trovarne un'altra libera. Per quegli strani imbarazzi che caratterizzano (o caratterizzavano ai miei tempi, non lo so) i rappresentanti del sesso maschile, ricordo che per non correre il rischio di sfiorarci dormivamo praticamente aggrappati al reciproco bordo del letto (piuttosto alto), con rischio di caduta notturna in stile *Little Nemo*. Durante il sonno il calo dei freni inibitori e l'istinto di sopravvivenza ci inducevano a risalire verso un appoggio più sicuro.

Questo ci ha permesso di sopravvivere e portare avanti la nostra amicizia per ben oltre quarant'anni.

Un fascio di bombe

L'uomo delle nevi

Milo di Cinelandia

DI GIANNI BRUNORO

Se quello di Milo Manara è oggi, e non da oggi, un nome celebrato nel mondo, lo si deve alla sua entità fondamentale, che è quella dell'autore di fumetti. Fama integralmente meritata, beninteso, ma così giganteggiante da mettere un po' in ombra altre componenti della sua personalità artistica, le quali si traducono del resto anche in attività collaterali che coerentemente si integrano con quella sua di base, appunto il fumetto. In tale contesto, vale la pena di considerare come egli sia uno dei fumettari – non molti, in fondo – che intrattengono rapporti col cinema. Dico rapporti, e sottolineo la genericità dell'espressione, perché si tratta di contatti obliqui, cioè di un autore di fumetti, nel suo caso, particolarmente attento al cinema sotto i suoi vari profili e legato ad esso con differenti approcci. Tutti verificabili, se appena ci si metta a percorrere con un minimo di attenzione la sua carriera.

Per esempio, fra la fine del 1995 e l'inizio del 1996, si è avuto un concreto rifiorire di quel genere di pettegolezzi la cui funzione è sostanzialmente l'esigenza di tener desta l'attenzione su qualche faccendonola che si teme vada a finire nel dimenticatoio. Nel caso specifico, si fece un po' di scena attorno al mistero che circondava un'opera in via di realizzazione, vale a dire il "cartone animato" di soggetto erotico diretto da Roman Polanski, per il quale egli aveva voluto il lay-out da colui che allora come oggi passava – of course! – per il disegnatore erotico per eccellenza, Milo Manara. L'esito di tale collaborazione, per quanto se ne sia poi saputo, non vide mai la luce, sicché non ne potremo mai valutare natura, qualità e livello. Ma attraverso quella occasione si poteva concretamente valutare ancora una volta un certo elemento: avere cioè la prova reiterata di un complesso rapporto di Milo Manara – lui, fumettaro integrale – con quell'entità che col fumetto presenta strettissime affinità elettive, appunto il cinema. Un amore trasversale, il suo, risalente a tempi non sospetti, davvero di antica data. Vuole il caso (o il destino o come altro vi piaccia chiamarlo) che mi sia capitato di essere il primo pubblicista al quale Milo Manara rilasciasse un'intervista di un certo peso, quella uscita sul n.54, 1978, della rivista Comic edita dal Salone di Lucca. Al tempo, lui era quasi sconosciuto al grande pubblico ("...non ringo – vi dichiarava – di aver ancora raggiunto il successo commerciale... O almeno non mi risulta!"), concludeva poi autoironicoi, ma non al pubblico degli appassionati, perché le sue prime cose apparse su Linus, vale a dire Lo scimmiotto e Alessio il borghese rivoluzionario avevano già fatto discutere il popolo fumettistico. Ma questo è un altro discorso. Quello che invece mi preme qui sottolineare è come in quella circostanza ricevessi un'impressione che fino allora nessun altro disegnatore mi aveva comunicato. Si avvertiva cioè che Manara, parlando del proprio lavoro, pensava alle sequenze dei suoi fumetti un po' come se fossero film, aveva un atteggiamento – per dirla in termini un po' semplicistici – più da "regista" che da "fumettaro". Del resto, questo suo rapporto non marginale col cinema l'aveva tirato fuori immediatamente lui stesso, affermando nella stessa intervista: "Il fumetto mi ha interessato molto per la sua enorme possibilità di diventare una forma di comunicazione popolare. Se il cinema costa duemila lire, e un film dura due ore, e poi tornando a casa ti restano, in fondo, solo delle impressioni, invece con la stessa cifra puoi acquistare un bel libro a fumetti che ti puoi tenere, guardare ogni volta che ne hai voglia, cosa hai in mano un grosso articolo di vera e propria cultura. Inoltre, se a fare Ben Hur, per dire, ci sono voluti un sacco di miliardi, per disegnare Ben Hur basta invece dare quei quattro soldi al disegnatore e si ha lo stesso effetto spettacolare. [...] ognuno può avere il suo personale Ben Hur a casa propria, spendendo una cifra molto modica, perché è già modico il costo della produzione. Ma anche se prendiamo, a esempio, un film notevole come Easy Rider, che è stato una cosa importante per i giovani, per riconoscersi in un certo tipo di generazione americana [...], nonostante sia il film più economico che è stato prodotto, è pure costato dei bei soldi. Ecco, per farlo a fumetti, un racconto del genere, si spenderebbe senz'altro infinitamente meno". Era dunque un atteggiamento verso il cinema, quello di Manara, attento alla prospettiva di una sua meno economica fruibilità rispetto al fumetto, ma pur sempre in un'ottica di gemellaggio dei due mezzi espressivi. D'altronde, del fatto che la mia fosse allora una sensazione corretta, ebbi conferma anni dopo, quando nel corso di un'altra, lunga intervista (uscita poi su Strip n.18, 1986) egli confessò: "(per il cinema) ho sempre avuto questa passione, perché fin da bambino fuivo per esempio il regista delle commedie nella scuola, per dire. Ho sempre avuto il piacere e la passione del raccontare attraverso il testo e sono sempre stato un grande, appassionato lettore d'avventura e anche mi ha sempre interessato il racconto. Per cui, il cinema: spero che il nostro rapporto non sia affatto finito." Aggiungendo subito, proprio in quell'occasione: "Mi pare già adesso che continui. Infatti sono stato sul set di Fellini, che per una quindicina di giorni mi ha fatto assistere alle riprese di Ginger e Fred. E anche lì, già con la precedente esperienza che avevo, ho capito altri 'segreti'...". Era dunque già nata tra lui e Fellini, allora, quell'amicizia (e soprattutto quel feeling) che negli anni successivi avrebbe portato a più di una collaborazione, e anzi proprio quella che a mio avviso maggiormente concretizza il rapporto di Manara col cinema. In sostanza, quella di Manara per il cinema si evidenzia in tutta chiarezza come una naturale propensione. Della quale, alla fine, abbiamo ormai tutta una serie di "prove documentali"... per dirla in termini giuridici. Prove che ini ziano proprio dal suo rapporto di stima nei confronti di Federico Fellini. Infatti nel 1984 egli dedicò a colui che riteneva un Maestro degno della massima stima la storia a fumetti Senza titolo, che nel giro di poche pagine rendeva un onirico omaggio ai suoi massimi capolavori, da La dolce vita a Otto e mezzo, attraverso Amarcord, Casanova e altri: una storia che Fellini apprezzò molto e che fu proprio il tramite per l'invito, poi rivoltogli, ad assistere – come sopra detto – alle riprese di Ginger e Fred.

Fellini per il film Intervista

Manara disegna ad una convention fumettistica

Tutto ciò fu molto utile a Manara, del quale, proprio in quel periodo, si andava preparando la trasposizione cinematografica di *Un giuoco* il suo fumetto nato nel 1982 su *Glamour* con il titolo *Claudia*, ma uscito completo solo su *Playmen* nel 1985 come *Il gioco*, divenuto nel 1985 per il cinema *La déesse*, protagonista Florence Guérin per la regia di Bob Rafelson, poi sostituito da Jean-Louis Richard. (Detto per inciso, questa storia, che risulta essere in assoluto la più venduta al mondo in campo fumettistico, avrebbe trovato altre trasposizioni in vari media: nel 1989 ne sarebbe stato ricavato un videogioco, mentre ad agosto del 1991 Margherita Parrilla l'avrebbe trasformata in balletto per il Festival di Todi). Intanto però il flirt tra Fellini e Manara continuava ininterrotto. Tanto che a maggio del 1986 – nel pieno rifiorire d'interesse da parte dei quotidiani verso le narrazioni a puntate – il *Corriere della Sera* ospitò il racconto *Viaggio a Tulum* di Federico Fellini, che vi volle le illustrazioni di Milo Manara. Una collaborazione non solo felice in se stessa (per le belle immagini fattene scaturire), ma che costituì soprattutto il presagio di una successiva, ancora più significativa collaborazione. Infatti il Maestro Fellini, sempre più invaghito della "mano" dell'amico, gli fece una proposta che fu giudicata allora eclatante dal "fandom" fumettistico e cinematografico, ma che ormai sappiamo essere comunque notevole sul piano culturale. Quel *Viaggio a Tulum* avrebbe dovuto essere la premessa a un film, che però per vari motivi – ma soprattutto i non rari ostacoli finanziari – non si era poi potuto realizzare. E allora Fellini avrebbe avuto il piacere di realizzarlo a fumetti: lui ne avrebbe fatto la sceneggiatura, e Milo Manara lo avrebbe raffigurato sulla carta. Detto e fatto, si potrebbe dire, sia pure beninteso nei tempi tecnici richiesti dalla realizzazione materiale. In effetti, a luglio del 1989 la storia cominciava il suo *iter* a puntate sulla rivista *Corto Maltese*, per apparire poi in volume esattamente un anno dopo. Frattanto, comunque, l'amicizia di Fellini aveva chiesto all'amicizia di Manara la realizzazione del manifesto per il film girato nel 1987, *Intervista*. E da parte sua Manara aveva di nuovo reso omaggio al Maestro attraverso una parafrasi grottescamente affettuosa del suo Cinema, costituita dalla breve storia *Rédame*, apparsa ad agosto del 1988 in uno degli inserti estivi a fumetti pubblicati dal quotidiano romano *Il Messaggero*. E d'altronde un volger d'anni nel quale Manara avrebbe avuto vari altri approcci col cinema o col suo mondo. Nel 1985, a esempio, aveva dato alle stampe la prima edizione (variamente manipolata e ampliata per edizioni successive) del racconto *Il profumo dell'invisibile*. Per il quale, a parere dal 1982, si è parlato più volte di una trasposizione cinematografica con protagonista Sabrina Salerno, diretta dallo stesso Manara: un progetto però poi in qualche modo insabbiatosi. Nel 1986, Manara ha poi realizzato il manifesto per il Festival cinematografico *Rosa e Cobalto* e nel 1989 per un altro Festival cinematografico. Nel 1993 ha eseguito i disegni per il racconto *Le fru aux arnoldis* del regista spagnolo Pedro Almodovar, come aveva fatto nel 1988 per il romanzo *Iris* e lo scrivo della nostra regista cinematografica Lina Wertmüller. Inoltre si deve tener conto di svariati ritratti di attrici: per esempio di Brigitte Bardot, per un portfolio edito da *Glamour* e una tenerissima Marilyn Monroe del 1986. E ancora: a partire dal 1992 si è iniziato a parlare con insistenza di quel film d'animazione erotico, diretto da Roman Polanski, al quale si accennava all'inizio della presente nota e che il regista statunitense s'era messo in animo di dirigere a partire da uno story-board fatto preparare a Milo Manara.

Il viaggio di G. Mastorna, detto Fernet

Tutto ciò, insomma, rimane la testimonianza di un sistematico intreccio di amori fra Manara e il cinema, ricchi di soddisfazioni sia per l'uno sia per l'altro. Ma un frutto di tali amori è tuttavia particolarmente significativo. Infatti, ad agosto del 1992 è comparso sulla rivista *Il Grifo* un racconto che oggi possiamo considerare determinante. Milo Manara e Federico Fellini sono infatti tornati a collaborare, per la realizzazione a fumetti di un film ormai mitico, vale a dire *Il viaggio di G. Mastorna*. Tra il sogno registico dell'intera vita di Fellini, che però non era mai riuscito a realizzare. Su tale opera realizzata poi finalmente a fumetti, sono stati dati molti e lusinghieri giudizi, specie a proposito della delicata tecnica a tempera usata dal disegnatore per l'atmosfera crepuscolare del racconto. Ma qui, senza entrare ulteriormente nel merito dell'opera, è opportuno sottolineare le valenze "altre" di questa storia, peraltro di solo 23 pagine. Da una parte, essa sottolinea il grande valore che il fumetto aveva per Fellini, visto che si era concesso di realizzare secondo tale tecnica espressiva una storia che il cinema non gli aveva mai concesso di realizzare (benché, a giudizio della critica, ciò sia dipeso anche da complesse ragioni freudiane dovute a lui stesso). Dall'altra, evidenzia le possibilità insite nel fumetto, quando esso venga utilizzato da artisti che ne sappiano sfruttare al meglio le caratteristiche espressive. E infine documenta in maniera eclatante quel concetto espresso da Manara nell'intervista riferita all'inizio, ossia che proprio la "povertà" francescana del fumetto può diventare in certi casi uno dei suoi punti di forza, permettendogli di arrivare là dove la ricchezza del cinema a volte non riesce. Essendo dunque quest'opera un fumetto fatto "al posto" di un film, ossia il surrogato fantasmatico di un film solo vagheggiato, essa si può senza dubbio considerare il punto di più alto livello e di maggiore coerenza raggiunto da quella che potremmo definire la componente cinematografica dell'attività di Manara. La quale non si è certo fermata qui. A parte alcune "cose" di interesse minore, ancora nel 2003 veniva realizzato un lavoro di una certa consistenza, ossia la co-produzione italo-franco-spagnola del film a disegni animati *Paroo e il principe di Shiva*. È un "cartone" sceneggiato da Vincenzo Cerami e tratto da un racconto di Milo Manara. Il quale, nello specifico, abbandonava l'erotismo per tracciare una favola orientale: Paroo è un'orfana francese diciassettenne che sbarca sull'isola di Kiam, nel golfo del Bengala. Qui un tirannico usurpatore, Maloo, tiene prigioniero in un labirinto il legittimo principe, Shiva. Paroo, accompagnata dall'amica Lula e da un cagnolino, lo scoprirà come la reincarnazione di Shiva, poi finalmente liberato, grazie anche all'aiuto di un vecchio asceta dai poteri esoterici e di un ragazzino esperto in tecnologia elettronica. Dunque una singolare mescolanza di fantasia con la tecnologia più avanzata. A dire il vero, il lungometraggio non ha incontrato un gran che di successo. Ma è una valida testimonianza di quanto Milo Manara rimanga legato a molteplici e differenziati approcci con il cinema.

B B ouche

Da *Brigitte Gallerie* n.2

Milo Manara Venexian

DI PIERO ZANOTTO

Possiamo definire Milo Manara, almeno un poco, ma in modo significativo, veneziano? Sono propenso a pensarla così, non per mero spirito campanilistico essendo io figlio della laguna di San Marco. Anche se le cose di Manara ambientate in laguna a ben selezionare, vista l'immensa ormai sua produzione, non raggiungono per numero le dita di una sola mano. Calato in Veneto, Milo, dalla natia altoatesina Luson, con abitazione e studio in Valpolicella, arrivò idealmente a Venezia sul finire degli anni settanta grazie allo specializzato periodico francese *A suivre* che gli pubblicò il primo (esemplare, come vedremo) lavoro totalmente suo.

Scritto e disegnato: *HP e Giuseppe Bergman*. Seguendo in qualche modo le orme dell'amico (chiamato sempre, fino all'ultimo, Maestro) Hugo Pratt. Prima di lui riscoperto dagli editori d'oltre Alpi dopo un periodo di impasse nel suo Paese. Manara fece il gran balzo autorale lasciandosi alle spalle una serie chiamata *La parola alla giuria* disegnata per i lettori del *Corriere dei Ragazzi* soprattutto su testi e sceneggiature di Mino Milani.

Autentici processi a figure celebri come Robert Oppenheimer padre della bomba atomica, Alfred Nobel "titolare" del premio svedese (dopo avere accumulato una fortuna nella fabbricazione di esplosivi), l'ammiraglio giapponese Isoroku Yamamoto ideatore nel 1941 del proditorio attacco su Pearl Harbor contro la flotta americana, Elena di Troia dal nome della città combattuta da Greci e Troiani che lei contribuì a far distruggere.

Lasciando alla fine della requisitoria al lettore se assolvere o condannare.

L'allora trentenne Manara metteva in pagina un disegno di minuzioso realismo, che si accompagnava ad una straordinaria capacità di fedeltà fisionomica a figure della realtà ben note. Dote che ebbe sorprendente conferma col citato primo episodio di *HP e Giuseppe Bergman*, scritto omaggio nella sua Venezia a Hugo Pratt, che vi compare in assoluta somiglianza, anche quando è visto di spalle, nelle movenze del corpo. E insieme una adesione che ha l'andatura di un sofferto "inseguimento" ricco di incubi onirici di quella ch'è stata l'ideologia prattiana dell'Avventura. Dentro scenari, compreso il Ghetto con la sua edilizia "verticale" e scorci della Venezia minore assieme alla Venezia monumentale: piazza San Marco, il Molo e altro...

Manara con Fellini

Ritrasse anche se stesso accanto all'amico-maestro, rinominandosi *Giuseppe Bergman*.

Pagine tra le più belle e significanti dedicate dal fumetto a Venezia. Trovarceo ovvio giusto spazio nella mostra chiamata *Immagonia – Venezia nel fumetto*, da me curata nel 1980 assieme a Toni De Marchi responsabile dell'ufficio stampa del Comune di Venezia. Allestita nelle sale di Bevilacqua La Masa, "tempietto" dell'arte giovane situato in Bocca di Piazza fronte Basilica marciana. E stato in quei giorni che conobbi Milo. Con orgoglio posso dire d'essere stato il primo critico-giornalista a scrivere di lui, in Catalogo e nel Gazzettino. Generosamente l'artista-autore mi donò una striscia originale "veneziana" con disegnati Hugo e lui stesso...

H.P. e Giuseppe Bergman

Venezia sarebbe ricomparsa in un seguito della serie (1986): *Sognavi, forse... Le avventure notturne di Giuseppe Bergman*.

Questa volta Pratt assente. Le prime dieci tavole (su un centinaio) con l'esterna visione iniziale d'un panorama di "bricole", mostrano la dabbene signora Foscari incontrare nell'hotel veneziano Metropole (disegno fedelissimo nei particolari) che prima di partire per l'India in veste di produttrice di un film incontra il suo amante per un frettoloso amplesso sulle scale dell'albergo.

In occasione dell'apertura d'una edizione della Biennale d'Arte, uscì in giorni successivi un curioso volume di Milo, nel quale il suo alter ego *Giuseppe Bergman* incontra una fanciulla che sta sfogliando un libro d'arte e si immedesima nelle situazioni rappresentate nei dipinti di grandi pittori, al punto da *viverle* totalmente. E rischia perfino la vita – accade nell'ultima situazione – quando la giovane si identifica nella *Ofelia* annegata nel grande quadro di Millais. In una spirale senza uscita (l'ultimo dipinto è *L'isola dei morti* di Boecklin) si incontra via via con Tintoretto, Van Dick, Santerre, Von Stuck, Paolo Veronese, Raffaello, Botticelli, Manet, Picasso, Doré. Infine con Hugo Pratt e Federico Fellini. Che Milo avrebbe conosciuto in un particolare momento della sua vita, instaurando con il regista di film quali *Lo dolce vita* e *Otto e mezzo* un simpatico rapporto creativo, con manifesti di lancio di alcuni film felliniani e la messa in striscia disegnata con audacissima sfida di visionari incubi del cineasta. Due i titoli in questione: *Viaggio a Tulum* e *Il viaggio di G. Mastorna detto Fernet*.

In questa collaborazione di amichevole intesa tra Manara e Fellini (che si batté inutilmente per far eliminare gli spot pubblicitari nel passaggio dei film in televisione) sta anche il fumetto *Reclame*, pubblicato nel 1986 nel supplemento estate de *Il Messaggero*.

Delizioso arrabbiato pamphlet di appoggio al disappunto del regista romagnolo nei confronti della oltraggiosa, per l'autore di turno, pubblicità televisiva collocata all'interno di un film. L'argomento scelto fu *Il Casanova di Fellini*. Con Donald Sutherland. Tra-

smesso appunto per televisione, interrotto dalla reclame dei pannoloni e inutili sono le proteste del Veneziano impegnato in una romantica scena. Viene dapprima malmenato poi cacciato insieme alla ragazza-tv che gli dà ragione. Cerca di reagire, ma dalla colline d'esterno con la Scuola di San Marco divenuta poi Ospedale Civile).

L'artista dovette tentare di giustificarsi davanti al Tribunale dell'Inquisizione. Vittima in ultima una fiera modella dell'artista, condannata al rogo dopo falsa

Mors tua, vita mea

invitano la S.V. all'inaugurazione della mostra

MILO MANARA: NUOVI SOGNI

venerdì 12 dicembre 2008, ore 18.00

Venezia, Fondazione Querini Stampalia
Santa Maria Formosa, Castello 5252

Manifesto della mostra Venezia Comix, 2008

istituzione che se segue con due "gorilla" va in frantumi il televisore d'un tale che si stava gustando il film. Ripasso l'apparecchio ricompare Sutherland-Casanova avvilito e ormai sottomesso al messaggio pubblicitario: PANNOLONI!

Per chiudere, è da ricordare il contributo di Manara al volume Comic Art (1977) I diritti umani pubblicato con Amnesty International. Interpretò in fumetto l'articolo 19 Mors tua vita mea: "Ogni individuo ha diritto alla libertà di opinione e di espressione...". Evocando una storia accadata a Venezia nel 1573.

Si bollò di eresia "funerea" un dipinto dell'Ultima Cena di Paolo Caliari detto il Veronese eseguito per il convento di San Zanipolo (San Giovanni e Paolo. Ne abbiamo una bella "fotografica" visione d'insieme).

denuncia, per essersi rifiutata di concedersi alla lussuria di un preteso amico del Caliari.

Un pizzico di erotismo domina il racconto. Ma è tragicamente e disperatamente amaro con visioni in barca e l'uso veloce in balloon di un vernacolo popolaresco.

Ragione in più per considerare Milo Manara venexian. Ne dà conferma il manifesto, diventato anche copertina del catalogo, della bellissima opulenta mostra che la Fondazione Querini Stampalia di Venezia gli ha dedicato con invasione di suoi tavole e dipinti in più sale tra dicembre 2008 e gennaio 2009 che vede al remo di una gondola in un rio il dipinto di una sinuosa sessissima fanciulla infilata con le gambe in fascianti calzoni di pelle nera.

Realtà? Visione sognata direbbe Calderon de la Barca...

Cassonetto Giornale Internazionale n. 13

Fumettografia

A CURA DI LUIGI MARCIANÒ

La presente fumettografia prende in considerazione solo le prime edizioni. È probabile che alcune storie manchino o non siano state inserite in maniera corretta. In questo caso chi dovesse, in questo contesto, riscontrare eventuali errori o mancanze, lo preghiamo di segnalarli alla redazione. Dove non indicato, i testi sono dello stesso Milo Manara.

Un doveroso ringraziamento per la loro collaborazione va agli amici Gianni Brunoro, Alfredo Castelli, Silvio Costa e Paolo Gallinari.

Edizioni: Furio Viano
Testata: Genius
Testi: AAVV
Tutti gli episodi sono di 124 tavole, salvo diversa indicazione

1969
n.1 (15/09): *Il morso della lupa*
n.2 (29/09): *Notte di sangue*
n.3 (13/10): *Il trono d'oro*
n.4 (27/10): *L'isola dei mostri*
n.5 (10/11): *Lady Fatal* 125 tav.
n.6 (24/11): *La morte addosso* 121 tav.
n.7 (08/12): *Colpo su colpo*
n.8 (22/12): *Malore al cuore*

1970
n.9 (05/01): *Ad Hong Kong si muore facile*
n.10 (19/01): *Belle in gabbia* 125 tav.
n.11 (02/02): *Gli artigli del gatto verde*
n.12 (18/02): *Mitra Girl*
n.13 (02/03): *Satan Hippy* 126 tav.
n.14 (16/03): *A forma di cuore*
n.15 (04): *Giuramento di morte*
n.16 (05): *A.A.A. Cerco perfetta ovvia* 122 tav.
n.17 (06): *Coiffeur per la morte*
n.18 (07): *Le pirate dell'aria*
n.19 (08): *Sex ricatto*
n.20 (09): *Enigma di gemme*
n.21 (10): *Un bacio per la morte*
n.22 (11): *I profumi di Elfa*

Edizioni: Ecregi-Ediperiodici [1]
Testata: Terror
Testi: AAVV
Tutti gli episodi sono di 112 tav.
n.13 (12/1976): *Il raccolto fantasma*
n.18 (04/1977): *La vera storia di Jack lo Squartatore*

Testata: *Jolanda de Almaviva*
Testi: Roberto Renzi e Gaburro&Grimaccia
Tutti gli episodi sono di 124 tavole, salvo diversa indicazione

1971
n.13 (08/04): *Presentazione* 1 tav.
n.14 (22/04): *L'eredità crudele*
n.15 (06/05): *Il mercante malese*
n.16 (20/05): *La tempesta*
n.17 (03/06): *All'arembaggio*
n.18 (17/06): *Gli adoratori della luna*
n.19 (01/07): *Notte di fuoco*
n.20 (15/07): *La bella e il serpente* 112 tav.
n.21 (29/07): *La piazza della morte*
n.22 (12/08): *Capelli al vento*
n.23 (26/08): *La corsara*

Genius

Telerompo

Jolanda, il rivoluzionario bergliere

n.24 (09/09): *Tempesta sui Caraibi* 122 tav.
n.25 (23/09): *La contessa nuda*
n.26 (07/10): *Tuonano i cannoni* 122 tav.
n.27 (21/10): *La regina dei serpenti*
n.28 (04/11): *Furia sistematico* 122 tav.
n.29 (18/11): *Donne di fuoco*
n.30 (02/12): *L'isola dei pirati*
n.31 (16/12): *Le gemelle compiacenti* 122 tav.
n.32 (30/12): *Feudi della schiuma*

1972
n.33 (13/01): *La prigioniera misteriosa*
n.34 (27/01): *L'amore di Jolanda*
n.35 (10/02): *La piccola spia*
n.36 (24/02): *Fuga nella notte* 122 tav.
n.37 (09/03): *A colpi di pugnale* 112 tav.
n.38 (23/03): *Senza paura* 122 tav.
n.39 (06/04): *La mummia vivente* 112 tav.
n.40 (20/04): *Statua di carne* 112 tav.
n.41 (04/05): *La corruzione dei Maya* 122 tav.
n.42 (18/05): *La ballerina della regina*
n.43 (06): *Andrai cantar* 122 tav.
n.44 (07): *La perfida ovvia* 112 tav.
n.45 (08): *Bakù il pirata nero* 122 tav.
n.46 (09): *Trappola mortale*
n.47 (10): *Gli strani divertimenti del Castello*
n.48 (11): *La fortezza della morte lenta* 122 tav.
n.49 (12): *Il trionfo di Jolanda* 122 tav.

1973
n.50 (01): *La fortezza degli impiccati*
n.51 (02): *Orgia di morte*
n.52 (03): *Il serpente malizioso* 125 tav.
n.53 (04): *Le ombre oscure*
n.54 (05): *Le prigioniere dei mostri* 122 tav.
n.55 (08): *Viva Jolanda*
n.56 (07): *Il mare della nebbia*
n.57 (08): *La città proibita*
n.58 (09): *Un velo trasparente*
n.59 (10): *I sotterranei della morte* 123 tav.
n.60 (11): *La regina degli assassini* 115 tav.
n.61 (12): *La fine di un regno* 126 tav.

Edizioni: Publistrip
Testata: Telerompo
Testi: Silverio Pisu

1973
n.1 (22): *Telebelle della sera* 12 tav.
Caro Ucello 2 tav.
Flerg 4 tav.
Flerg 4 tav.
Flerg 2 tav.
Richiabelle 18 tav.
Pubblicità 1 tav.

1974
n.2 (21): *P...pena, p...paura, p...pubblicità* 2 tav.
Flerg 4 tav.
Formula dubbia 7 tav.
I servizi speciali del Telebelle 7 tav.
O.G. Oggi al giornale 17 tav.
Veffan gol 14 tav.
n.3 (02): *Vi Corbelle* 1 tav.
Un'altra zebra 4 tav.
Flerg 3 tav.
Effetti Amarcord nell'ospizio 30 tav.
Veffan gol 17 tav.

n.4 (04): *Vi Corbelli* 8 tav.
L'Eden 44 tav.
Vaffan gol 23 tav.
n.5 (05): *Lo mamma del giovane Garibaldi* 51 tav.
Vaffan gol 12 tav.
n.6 (06): *Corsaretto* 6 tav.
Sorveglianza 50 tav.
n.7 (07): *Malombra* 36 tav.
n.8 (08): *Corsaretto* 4 tav.
Odissea 53 tav.
n.9 (10): *Dedicato a un sodico* 40 tav.
n.10 (11): *Letto* 3 tav.
Nella Camera la presenza sconosciuta 25 tav.
Un uomo e una che ci sta 24 tav.
n.11 (12): *Tante scuse* 26 tav.
Carnevalissima 25 tav.

1975

n.22 (01): *Anno Karogrino* 42 tav.
L'olandese scomparso 27 tav.
n.13 (03): *Il conte di Montecristo* 44 tav.
n.14 (04): *Bellezze al bagno* 27 tav.
Sheriff & Nicoli Bianca 23 tav.
n.15 (05): *L'Orlando furioso* 44 tav.
n.26 (06): *Attenti a quei due* 40 tav.

Testata: *Cosmine*
Testi: Silverio Pisu e Remo Pizzardi
n.10 (08/1974): *Cosmine, bambole assassine* 102 tav.

Testata: *EP Rinate*
Testi: ?
n.9 (06/1976): *Il miracolo del cuscino* 108 tav.

Edizioni: International Press
Testata: *Relax, il Decamerone a fumetti*
Testi: ?
n.2 (30/03/1974): *Il bastone di Gabriele* 64 tav.

Edizioni: Corriere della Sera
Testata: *Corriere dei Ragazzi*
(testi)
Serie: Albo Avventura-Inserto
Tutti gli episodi sono di 6 tavole
n.9 Inserto al n. 15 (14/04/1974): *Serie Il gioco del destino: La vittoria della morte* [Andrea Mantelli]
n.13 Inserto al n. 19 (12/05/1974): *Serie L'avventura della vecchia: Come al solito* (Piero Selva)

Serie: Alle frontiere della realtà/Il fumetto della realtà
Tutti gli episodi sono di 8 tavole
n.28 (14/07/1974): *Un innocuo vecchietto* [Piero Selva]
n.34 (25/08/1974): *Per colpa dei giornali* [E. Ventura]
n.45 (10/11/1974): *Fuggire da Monterrey* [Piero Selva]
n.50 (15/12/1974): *Strani indios nel Venezuela* [Franco Frescura]
n.5 (00/01/1975): *Quella polvere bianca* [E. Ventura]

Serie: La parola alla giuria [Mino Milani]
Tutti gli episodi sono di 13 tavole, salvo diversa indicazione
n.16 (20/04/1975): *Processo a Caino* 12 tav.
n.22 (01/06/1975): *Processo a Yamamoto* 12 tav.
n.27 (06/07/1975): *Processo a Nobel* 12 tav.
n.31 (03/08/1975): *Processo a Elena*
n.38 (28/09/1975): *Processo a Gesù*
n.43 (26/10/1975): *Processo a Attila*
n.1-2 (04/01/1976): *Processo a Robespierre*
n.8 (22/01/1976): *Processo a Oppenheimer*
n.22 (30/05/1976): *Processo a Nerone* 14 tav.
n.37 (12/09/1976): *Processo in appello a Elena* 14 tav.

Dumas Riunite

L'ultimo tragico giorno di Curt Gos e Calliopia Sister

Chris Lone da Corrier Boy, 1978

Serie: Dal nostro inviato nel tempo
n.20 (18/05/1975): *Quella notte del 1580* [Mino Milani] 11 tav.

Testata: *Corrier Boy*
Testi: Raffaele D'Argenzio
Serie: Chris Lone
Gli episodi hanno sempre lo stesso titolo della serie
n.51 (23/12/1978) 13 tav.
n.7 (20/02/1977) 12 tav.
n.15/16 (24/04/1977) 12 tav.

Edizioni: P.S.I.
Testi: Alfredo Castelli e Mario Gomboli
Numero unico (05/1975): *Un fascio di bombe* 44 tav.

Edizioni: Milano Libri
Testata: *Alter Linus-Alter Alter*
[Testi: Silverio Pisu]
da n. 1 (01/1976) di Alter Linus a n.2 (02/1977) di Alter Alter: *Lo scimmiotto Ba* tav. [17]
da n.13 (11/1977) a n. 2 (02/1978) di Alter Linus: *Alessio, il borghese rivoluzionario* 37 tav.

Testata: *Corto Maltese*
[Testi]
da n.1 (10/1983) a n. 5 (05/1985): *Tutto ricominciò con un'estate indiana* [Hugo Pratt] 144 tav.
da n.5 (05/1986) a n. 9 (09/1987): *Giuseppe Bergman. Sognare, forse...* 104 tav. [18]
da n.7 (07/1989) a n. 2 (02/1990): *Viaggio a Tulum* [Federico Fellini] 68 tav. [19]
n.7 (07/1989): *Senza titolo-Quasi un preludio* 4 tav.

Edizioni: Larousse
Testata: *Histoire de France en Bandes Dessinées*
[Testi]
Tutti gli episodi sono di 23 tavole
n.3 (10/1976): *Sous le signe Carolingien* [Jacques Bastian]
n.5 (02/1977): *Jérusalem! Jérusalem!* [Jacques Bastian]
n.15 (12/1977): *Vive la Nation* [Robert Bielot]
n.17 (02/1978): *La chute de l'Aigle* [Robert Bielot]
n.20 (05/1978): *Partis en armes* [Jean Ollivier]

Testata: *La Découverte du Monde en Bandes Dessinée*
Tutti gli episodi sono di 23 tav.
[Testi]
n.4 (01/1979): *Vasco Nuñez de Balboa* [André Berelewitch]
n.14 (11/1979): *James Cook* [Jean Ollivier]

Testata: *Histoire de la Chine de Confucius à nos jours*
Testi: Jean Ollivier
Volume collettivo (1981): *La longue marche* 13 tav.

Edizioni: Autoprodotto
Testata: *Tam Tam*
Testi: Alfredo Castelli
Numero Unico (11/1976): *Click* 1 tav. [20]

Edizioni: Editoriga
Testata: *Comix*
Testi: Graziano Origa
n.10 (03/1977): *Volare e potere* 2 tav.

Edizioni: ANAF
Testata: *Il Fumetto*
n.28 (12/1977): *L'Uomo Mascherato si sposa* 1 tav.

Edizioni: Mondadori
Testata: *La storia d'Italia a fumetti*
Testi: Enzo Biagi Sceneggiatura Giuseppe Pardieri
Volume 1 (10/1978):
Firenze, l'Atene del Medio Evo 10 tav.
Il Papa lascia Roma 3 tav.
La lingua degli italiani 3 tav.
Via verso l'ignoto-Cristoforo Colombo 17 tav.

Testata: *Panorama Estate*
da n.1005 (21/07/1985) a n. 1010 (25/08/1985): *Il profumo dell'invisibile* 18 tav.

Testata: *Panorama*
Inserti redazionali allegati alla rivista
Serie: *L'uomo invisibile*
Ogni episodio è di 28 pagine. [99]
Albo n.1 (allegato a Panorama n.30 del 29/07/1994): *Lo ragazzo e il professore*
Albo n.2 (allegato a Panorama n.31 del 05/08/1994): *Nuda me ne vo per la città*
Albo n.3 (allegato a Panorama n.32 del 12/08/1994): *Doppia rapina in nudo*
Albo n.4 (allegato a Panorama n.33 del 19/08/1994): *La vendetta di Sigfrido*
Albo n.5 (allegato a Panorama n.34 del 26/08/1994): *Bye-Bye, Sigfrido*

Volume (1999): *Giuseppe Bergman: A rivedo le stelle...* 56 tav. [55]
Volume (20/2001): *Il Gioco* 4 52 tav.
Volume 2004: *Giuseppe Bergman: L'ordine di Bergman* 56 tav.
Volume 2006: *I Borgia: Il potere e l'eresia* II epis. 52 tav.
Volume 2009: *I Borgia: Le fiamme del rogo* III epis. 46 tav.
Volume 2010: *I Borgia: Tutto è vanità* IV epis. 48 tav.

Edizioni: Casterman
Testata: [A Suivre]
da n.9 (10/1978) a n.25 (04/1979): *H.P. e Giuseppe Bergman* 98 tav.
da n.27 (04/1980) a n.30 (07/1980): *Un cadeau en quête de six personnages* 66 tav.
da n.44 (09/1981) a n.52 (05/1982): *Dies irae* 77 tav. [56]

Testata: *A Suivre Hors Serie*
n.1 (1981): *John Lennon* 2 tav.

Edizioni: Cepim
Testata: *Un Uomo, Un'Avventura*
Testi: Alfredo Castelli
n.19 (11/1978): *L'uomo dalle mani* 48 tav.

Edizioni: Gruppo Megagalattico
Testata: *Il Ludico*
Testi ?
Supp.10 a Stampa Alternativa (11/1975): *L'uffi* 100 tav. ?

Edizioni: Storiestrisce
Testata: *Nemo in blue*
n.0 (11/1980): *Periodo blu* 4 tav.

Edizioni: Nuova Frontiera
Testata: *Metal Hurlant*
n.1 (03/1981): *Fone* 8 tav.
Testata: *Pilot*

La Scimmietta

Tavola da *Tutte ricominciò con una corsa indiana*

Tavola da *John Lennon*

da n.1 (11/1980) a n.4 (03/1982): *L'uomo di carta* 46 tav. [100]
Volume (1991): *Una musica celestiale [Note napoletane]* tav. 2
Testata: *Brava*
da n.1 (10.1994) a n.11 (12.1994): *Il gioco* 5 66 tav.

Edizioni: L'Isola Trovata
Testata: *Orient Express*
n.1 (06/1982): *Achromtic Atropes* 8 tav.

Edizioni: Primo Carnera
Testata: *Frigidaire*
n.1 (11/1982): *L'ultimo tragico giorno di Geri Bea e Collipigia Sister* 5 tav.

Edizioni: Tanko
Testata: *Playmen*
da n.1 (01/1983) a n. 8 (05/1983): *Un giorno* 48 tav. [101]

Edizioni: Il Messaggero
Testata: *Il Messaggero*
Testi: Renato Nicolini e Roberto Dal Prà
n.7 (06/08/1983): *Welcome to Rome* 1 tav. [102]
Messaggero Estate (supplemento a *Il Messaggero* del 30/08/1986): *Reclame* 8 tav.

Edizioni: Publications Filipacchi
Testata: *Lui*
n. 258 (1985): *Charlie nevers L'diario di Sandra F.* tav. 8

Edizioni: Comic Art
Testata: *Collana Croce del Sud-Serie Avventure "I Divini umani"*
n. 1 (10/1986): *Mors tua vita mea* 8 tav. [103]

Volume (04/1990): *Il muro* 4 tav.

Edizioni: Clear (13)
1986 (*cartoline pubblicitarie*)
Devono togliermela dalla testa 1 tav.
Lo seguiva dovunque come un'ombra 1 tav.

Edizioni: Hachette-Rusconi
Testata: *Marie Claire*
n.7 1987: *Donne* 7 tav.

Edizioni: Gruppo Editoriale L'Espresso
Testata: *Espresso Più-Inserto mensile*
nei numeri di novembre 1987, febbraio, giugno 1988 e gennaio 1989: *Candid Camera* 24 tav.

Edizioni: Albin Michel
Testata: *L'Echo des Savanes*
n.57 (1988): *Sexo tabú o X3* 3 tav.
n.228 (01/07/2003): *Salomé* 5 tav.
da n. 238 (01/06/2004) a n. 244 (01/12/2004): *I Borgia: Du sang pour le pape* I episodio 52 tav.

Edizioni: Del Grifo
Testata: *Il Grifo*
[Testi]
n.7 (11/1991): *Dedicato a Corto Maltese o Dedicated to Corto Maltese* 3 tavv.
da n.1 (04/1991) a n.12 (04/1992) e nei numeri 26 (07/1993), 27 (09/1993) e 36 (03/1995): *Il Gaucho* [Hugo Pratt] 128 tav.
n.15 (07/08/1992): *Il viaggio di G. Mastorna, detto Fernet* [Federico Fellini] 23 tav.

Testata: *I diavoli del Grifo*
n.17 (08/1993): Soluzioni 48 tav.

Edizioni: Glenat
Volume (11.1992): *Il Gioco* 2 80 tav.

Edizioni: De Agostini
Testata: *Gulliver*
Suppl.to al n. 8 (08/1995): *I viaggi di Gulliver* 57 tav. [16]

Edizioni: Les Humanoïdes Associés
Testata: ?
n.? (08/1999): *L'Ane d'or* 56 tav.? [17]

Edizioni: Vent des Savanes
Collezione Echo des Savanes
n.? (15/12/2006): *Révolution* 50 tav.?

Edizioni: La Repubblica
Supplemento *Musica* da n.259 (04.10.2000) a n.308 (06.12.2001): *Fuga da Firenze* tav.?

Edizioni: Vertigo-Dc Comics
Volume *Neil Gaiman* 2003: Sandman-Desiderio [Neil Gaiman] 20 tav.

Edizioni: Bloom
Volume 2006: *Quaranta* [con Valentino Rossi] 46 tav.

Edizioni: Les Humanoïdes Associés
Testata: ?
n.? (03/05/2007): *Les yeux de Fondora* [Vincenzo Cerami] 58 tav.

Edizioni: Dargaud
Testata: *Pilote*
2009 Numero celebrativo per i 50 anni della rivista: *Merci Monsieur Fenn* tav.? [18]

Edizioni: Marvel
Volume 2009: *X-Men: Ragazze in fuga* [Chris Claremont] 64 tav.

Il Grande

X-Men

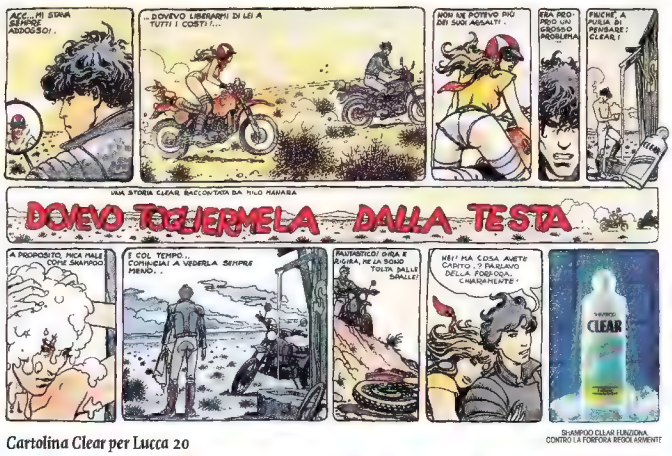
Quaranta

Xydonia

Note
(1): Ed/periodici dal n. 51 di Jolanda de Almaviva
(2): Anche sui n.ri 2,3,4,6,7,10,11,12 di *Alter Linus*
(3): Storia conosciuta anche come *Le avventure orientali di Giuseppe Bergman*
(4): Il *Corriere della Sera* ha pubblicato, dal 18 al 23 maggio 1986, "prima" del fumetto un racconto di Fellini, *Viaggio a Tulun*, (con la n finale), sul film che aveva intenzione di fare, con una illustrazione di Manara per ciascuna delle 6 puntate.
(5): Storia conosciuta anche come *Nerli*
(6): Storia conosciuta anche come *Il profumo dell'invisibile 2*
(7): Storia nota anche come *Le avventure metropolitane di Giuseppe Bergman*
(8): Storia conosciuta assieme a *Un autore in cerca di sei personaggi* come *Le avventure africane di Giuseppe Bergman*
(9): Storia conosciuta anche come *Quattro dita*
(10): Di questa storia, un'anteprima di 6 tav. era apparsa sulla rivista *Glamour* nei numeri 5 (11/1982) e 7 (09/1983) In seguito la storia prende il titolo de *Il gioco 1*
(11): Storia inserita nella manifestazione romana "Fantasmagorie" e affidata a 40 disegnatori che realizzavano 1 tavola ciascuno. Manara ha disegnato la tavola n.5. La storia completa è stata pubblicata sulla rivista *Eureka* n.4 dell'Aprile 1984.
(12): Storia conosciuta anche come *Il pittore e la modella*
(13): Si tratta di 2 cartoline, facenti parte di un lotto di 6 e disegnate anche da altri autori, pubblicate in occasione di "Lucca 20 anni"
(14): Tavole diventate 64 nella pubblicazione in volume Mondadori e con CD Rom del novembre 1996.
(15): Storia conosciuta anche come *Les Métamorphoses de Lucius*
(16): Omaggio a Jean-Claude Forest creatore del personaggio Barbarella. 2 tavole di questa storia sono state pubblicate sul Supplemento del Corriere della Sera La Lettura n.200 del 20/10/2013 col titolo *Barbarella e l'inquisitore*.

Donna in bicicletta

Debussy


ACC... MI STAVA SEMPRE ADDOSSO!..
...DOVEVO LIBERARMI DI LEI A TUTTI I COSTI!...
NON ME POTEVO PIÙ DEI SUOI ASSALTI...
FRA PEDRO UN GROSSO PROBLEMA
FRICHE' A PULIA DI PENSARE! CLEAR!
UNA STORIA CLEAR RACCONTATA DA MILO MANARA
DOVEVO TOGLIERMELA DALLA TESTA
A PROPOSITO, MICA MALE COME SHAMPOO!
E COL TEMPO... COMINCIAI A VEDERLA SEMPRE MENO..
FANTASTICO! GIRA E RIGIRA, NE LA BUTTA SULLE SPALLE!
HEI! MA COSA AVETE CAPITO..? PARLAVO DELLA FORFORA, CHIARAMENTE!
CLEAR

Cartolina Clear per Lucca 20

SHAMPOO CLEAR FUNZIONA CONTRO LA FORFORA RIPETO ANCORA

Cover per L'Uomo Invisibile - Allegato a Panorama

Mozart-Finale del Don Giovanni

ANAFI

Associazione Nazionale Amici del Fumetto e dell'Illustrazione

inserto speciale di Fumetto n.90/2014

Fumetto e polemiche

di Evariste Blanchet

Fra gli eventi che hanno segnato il fumetto in Francia nel 2013, c'è stata la pubblicazione di *Astérix chez les Pictes*. (in italiano: *Astérix e i Pitti*, ed. Mondadori). Il volume era molto atteso trattandosi del primo *Astérix* non disegnato dal suo creatore Albert Uderzo. La critica è stata positiva e il successo di pubblico considerevole: l'edizione francese si sarebbe venduta a oltre un milione e mezzo di copie, ossia la maggior vendita di libri in Francia, in ogni categoria di volumi. Quest'anno è ugualmente stato caratterizzato da diversi adattamenti cinematografici di fumetti, alcuni privi di interesse ma che hanno attirato ugualmente parecchi spettatori (*Les Profs*, *Boule et Bill*, *Les Schtroumpfs*), altri molto più ambiziosi: *Snowpiercer* di Bong Joon-Ho e *La Vie d'Adèle* di Abdellatif Kechiche, palma d'oro a Cannes, che personalmente considero come un grande film, assai migliore della sua sorgente d'ispirazione (*Bleu est une couleur chaude*, di Julie Maroh – in italiano: *Il blu è un colore caldo*, ed. Rizzoli-Lizard). Ma ciò che soprattutto sarà ricordato è che per la prima volta dopo 17 anni il numero dei titoli (includendo saggi, nuove edizioni e libri di illustrazione) è diminuito: 5.159 contro 5.565 nel 2012. Questa diminuzione, attesa da diversi anni, non ha sconvolto il mercato: i librai restano sommersi dalle novità e, salvo i best-seller, i libri rimangono sui banconi solo qualche settimana, per essere poi sostituiti da altri. Ci vorrà una diminuzione assai più consistente per ritrovare un ragionevole ritmo di produzione. Quando, nel 2003, io ho scritto per *Fumetto* il mio primo resoconto su Angoulême, i titoli erano appena la metà!

Angoulême, l'esposizione dedicata a Tardi

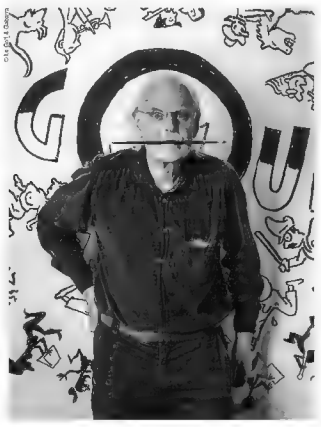
Willem

È in questo contesto che si è aperta la 41ª edizione del *Festival International de la Bande dessinée* di Angoulême. Willem, Grand Prix 2013, beneficiava di una bella esposizione e presiedeva la giuria che attribuiva il premio per il miglior volume (assegnato ad Alfred per *Come prima*, che racconta il viaggio in Italia di due fratelli, nel 1958). La sua elezione era stata contestata, in quanto alcuni lo accusavano di essere più un vignettista (egli realizza ogni giorno un disegno per il quotidiano *Libération*) che un disegnatore di fumetti. Nato nel 1941 in Olanda, Willem è stato un importante attore del movimento Provo di ispirazione anarchica che, fra il 1965 e il 1967, annunciò le rivolte del 1968. Quello stesso anno egli si stabiliva in Francia e lavorava rapidamente per *Hara-Kiri*. In genere, le sue sono storie assai brevi, sempre grottesche e piene di sesso e di scatologia. Nel corso di un dibattito, alla domanda se a volte si censurasse, egli rispose: "*Bisogna far uscire tutto ciò che si ha in testa, altrimenti ci si ammala!*" Continuando a non dominare correttamente la lingua del paese d'adozione, i suoi errori di francese abbondano, ma sono diventati il suo stile. Uomo di grande cultura grafica, egli ha sempre cercato di condividere le sue passioni per gli autori "gore" o semplicemente strani. È nella sua rubrica "*Chez les Esthètes*" pubblicata in *Charlie Mensuel* – il *Linus* francese – che, da adolescente, io ho scoperto per la prima volta i nomi di Verbeek, Rube Goldberg, Steinberg, Ungerer, Gorey, John Willie, Grosz, Heartfield. In *Charlie Hebdo*, egli teneva una rassegna stampa scritta a mano... che nel 1983 è diventata un libro: *Complet! La revue de presse de Charlie Hebdo 1969-1981*. Egli ha continuato per alcuni anni in *Libération*, prima che essa includesse le pagine della seconda serie di *Charlie Hebdo*. Infine egli ha diretto nel 1976 *Surprise*, che pubblicava degli autori underground americani, francesi, svizzeri, olandesi e tedeschi ed è stato per breve tempo caporedattore di *Charlie Mensuel* nel 1981, giusto prima della sua cessazione.

Il titolo della sua esposizione, "*Willem, ça c'est de la bande dessinée*" [*Willem, questo è fumetto*], era una chiara risposta ai suoi detrattori. Benché essa presentasse illustrazioni, manifesti, libri e riviste, era comunque in maggior parte costituita da fumetti. Gli spettatori non mancavano di sostare a lungo di fronte a ogni tavola, come se ne leggessero integralmente i testi dentro i balloon: con tutta evidenza, numerose persone scoprivano per la prima volta le sue storie. È una delle grandi qualità del Festival d'Angoulême, quella di unire dei pubblici molto differenti, per età, per gusti, per conoscenze. È del resto ciò che di solito colpisce spesso gli autori stranieri abituati a frequentare solo saloni popolati di fan. Così, Rutu Modan (Premio speciale della giuria per *La Propriété*), proveniente da Israele, un Paese in cui il fumetto è un'attività marginale e recente, raccontò, nel quadro degli Incontri Internazionali, il suo shock culturale nello scoprire questa folla immensa per le strade di Angoulême.

La grande guerra (Tardi)

Gli olandesi erano molto presenti, perché Joost Swarte coordinava un "*Atelier populaire néerlandais*" [*Laboratorio popolare olandese*], nel quale una ventina di autori disegnavano dei manifesti su un tema di attualità, stampati poi in serigrafia sotto lo sguardo dei curiosi prima di andare a distribuirli nella città. Si trattava di un ammiccamento a Provo, ma senza intenzione contestataria, perché i manifesti erano saggiamente appesi su diversi pannelli distribuiti per la città, e l'operazione stessa era sostenuta dalla... Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi. Swarte e Willem si conoscono da molto. Del resto, Swarte gli è debitore della traduzione in francese, nel 1974, delle sue prime storie, il cui stile è una esplosiva mescolanza di racconto underground e di grafismo classico ispirato a Hergé. È tanto più stupefacente perché a quell'epoca il creatore di *Tintin*, benché conservasse ancora molto del suo prestigio presso il proprio pubblico, era contestato politicamente ed esteticamente dalle nuove generazioni di autori. L'ispirazione di Swarte è stata inizialmente interpretata come ironica e beffarda. Ma sarà proprio lui, tre anni dopo, a coniare, in occasione dell'esposizione "*Tintin à Rotterdam*", il concetto di "*ligne claire*" [*linea chiara*] che ha contribuito alla totale riabilitazione di Hergé.



Willem

Tardi

Come sottolineato dai comunicati stampa, la principale esposizione era "*Tardi et la Grande Guerre*", espressione usata in francese per definire il conflitto del 1914-1918. Questo centesimo anniversario, che sarà commemorato nel corso dell'intero anno, non avrebbe potuto essere se non un semplice pretesto. Per fortuna, l'esposizione permise di vedere degli originali di Tardi, tratti da due capolavori quali "*C'était la guerre des tranchées*" (in italiano, *Era la guerra delle trincee*, ed. BD, n.d.t.) e *Putain de guerre!*" (inedito, in italiano, n.d.t.). Fin dall'infanzia, Tardi è stato segnato da questa guerra spaventosa, duramente vissuta da suo nonno. Ben presto egli vorrà trattare

questo argomento, ma Goscinny, direttore del settimanale *Pilote*, lo orientò verso altri progetti. Dopo un breve episodio in un *Pilote* nel 1974, nel quale il suo eroe *Brindavoine* indossa finalmente l'uniforme dei «poilus» [combattenti francesi della prima guerra mondiale, n.d.t.], egli cambia editore e crea per Casterman le avventure di *Adèle Blanc-Sec*. Dopo due episodi della serie, che si vende bene, egli potrà ormai permettersi di realizzare diverse altre storie, molte delle quali avranno come tema la prima guerra mondiale. Nell'esposizione, le opere erano disposte in un'ambientazione che ricordava vagamente quella delle trincee, ma che non pretendeva di riprodurre con esattezza la realtà, a causa della impossibilità di simulare il caldo, il freddo, il fango o i topi e il fetore dei cadaveri che imputridivano sotto il filo spinato. In compenso, una colonna sonora diffondeva un rumore continuo e sordo che evocava i bombardamenti lontani. Ma sono le tavole in sé stesse, molto accuratamente realizzate – spesso in collaborazione con uno storico, specialista di questo periodo – che si incaricheranno di far entrare lo spettatore nell'orrore della guerra. Al di là delle qualità storiche dell'opera, occorre ugualmente riconoscerne le qualità estetiche. Lungi dal ripetersi, Tardi si rinnova incessantemente e usa meravigliosamente bene tutte le specificità del fumetto nell'elaborare le sue pagine. L'esposizione, costituita da tavole, disegni, illustrazioni, che a volte mettevano a confronto la versione definitiva a colori con la versione provvisoria in bianco/nero, occupava circa 600 metri quadrati. Ai visitatori, era necessaria una grande pazienza, perché la fila si stendeva all'esterno su tutta la larghezza dell'edificio, senza contare che all'interno c'era il triplo di persone in attesa. Parallelamente, si teneva un'esposizione di Gus Bofa che, durante e dopo la prima guerra mondiale, ha disegnato parecchio sia i soldati sia le trincee. Benché questo invalido di guerra non abbia realizzato fumetti, per il pubblico era un'occasione di scoprire questo artista, molto ammirato da Tardi, ma poco noto in Francia e senza dubbio del tutto ignoto in Italia, anche se il 22 febbraio 1920 il giornale *Il Mondo* lo presentò ai propri lettori dedicandogli una pagina intera.

Altre esposizioni, incontri, conferenze e polemiche

Le Journal de Mickey, che alla sua nascita rivoluzionò la stampa francese per l'infanzia, celebrava il suo 80° anniversario, mentre *Mafalda*, sempre giovane, festeggiava il suo mezzo secolo. Le due esposizioni erano rivolte ai bambini, ciò che, nel caso della piccola argentina, è una scelta stupefacente: però coerente con la maniera in cui la serie è stata commercializzata in Francia, principalmente sotto forma di volumi standard a colori pubblicati da Glénat e rivolti a un pubblico giovane (benché ne esista pure un'edizione integrale in bianco/nero, destinata agli adulti). Sarei stato curioso di conoscere il parere dell'autore sulla posizione del suo editore francese, ma Quino, ammalato e bloccato in Spagna, dove vive una parte dell'anno, non era potuto venire ad Angoulême come previsto. Fra le altre esposizioni: "Du *Transperceneige* (titolo del fumetto che al suo apparire ebbe un successo limitato) à *Snowpiercer*", "*Fleurs qui ne se fanent pas*" (una esposizione sulle donne coreane costrette alla prostituzione dall'esercito giapponese, durante la guerra), "*Nocturnes*" (consacrato al sogno nel fumetto, con una bellissima scenografia e la presentazione, di fronte a qualche originale di *Little Nemo*, di una stupefacente riproduzione: una tavola di Job, realizzata nel XIX secolo, che racconta su una pagina le disavventure di un cavaliere il quale si fa disarcionare dal suo cavallo... e che alla fine scopria-

Le Journal de Mickey

mo cadere dal letto!). In un altro genere, Mike Diana, al quale le autorità americane avevano proibito qualche anno fa di continuare a fare fumetti, esponeva nell'Off delle tavole particolarmente trash. L'Off accoglie numerose strutture che non hanno trovato posto nel pallone degli editori alternativi o che non hanno i mezzi per pagarsi uno stand. Esso permette ai suoi visitatori, costituiti in massima parte da tardo-adolescenti e giovani adulti, di scoprire una gran varietà di libri, riviste, manifesti, T-shirt, non necessariamente underground. Senza sorpresa, l'esposizione per la quale ho provato il massimo piacere era quella consacrata all'HP di Guido Buzzelli, della quale il *Musée de la bande dessinée* ha acquistato nel 2012 tutte le 102 tavole. Quest'opera pessimista e disincantata, che rifiuta con determinazione ogni trattamento estetizzante, è stata realizzata molto tempo fa, nel 1973 e 1974. Eppure essa nulla ha perduto della sua originaria potenza. Non ho mancato nemmeno certi incontri con autori quali l'americano Alison Bechdel (il cui ultimo libro, "*Are you my mother?*" era in concorso) o i giapponesi Suehiro Maruo e

Ernest & Rebecca

Atsushi Kaneda, né le conferenze sui fumetti neri (ben poco letti in Francia), i Plagiats (con numerosi esempi che mostravano l'originale e la copia) e la storia del Comics Code americano tenuta da Bernard Joubert, lo specialista della censura in Francia. Infine, furono presentati in anteprima non meno di due film su Edmond Baudoin. Pur non avendo mai avuto un gran successo – visto che il suo libro più venduto ha raggiunto appena le 12.000 copie – si tratta di un autore molto coinvolgente che costruisce con pazienza un'opera considerevole ed emozionante che celebra l'amore e la vita.

Per finire, qualche informazione sulle polemiche di cui il Festival va matto. Se quest'anno non ci sono state liti fra il direttore della Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image (che accoglie una parte delle esposizioni, incontri, proiezioni ed eventi diversi) e il delegato generale del Festival, è perché il primo era assente per malattia (burn out). In compenso, Tardi ha espresso la sua collera nell'avere scoperto che la società israeliana SodaStream, insediata in una colonia della Cisgiordania, era uno degli sponsor del Festival, e ha dichiarato che se lo avesse saputo prima non avrebbe mai dato il suo assenso per l'esposizione. Per altro verso, l'esposizione "*Fleurs qui ne se fanent pas*", co-prodotta dal governo coreano, ha provocato un incidente diplomatico col Giappone. Se la direzione del Festival ha fatto presente che si trattava solo di presentare i lavori d'autore, tuttavia essa non ha fatto chiudere, all'interno dello spazio Little Asia dove coabitavano coreani, cinesi e giapponesi, lo stand giapponese Nextdoor, accusato di diffondere della propaganda negazionista. L'abituale polemica sul Grand Prix è scoppiata addirittura prima dell'apertura del festival. Dal 1989 al 2012, questo riconoscimento è stato assegnato da una giuria costituita dai precedenti titolari. Nel 2013, di fronte alle ripetute accuse di amicizia e di misconoscenza, si era deciso di fare partecipare i disegnatori presenti ad Angoulême. Mal organizzato, lo scrutinio non ha accolto che un terzo dei 1.500 elettori presenti. Ne risultarono 5 nomi, fra i quali gli anziani elessero Willem. Quest'anno, il Festival aveva ancora modificato la regola, prendendo in considerazione 20 autori e lasciando che i precedenti vincitori ne aggiungessero altri 10 e permettendo poi, all'insieme dei disegnatori che avessero pubblicato presso un editore francese, di votare in uno scrutinio a due turni, con un sistema ponderato del 50% a beneficio dei vecchi premiati. Poco soddisfatti di questa nuova regola complicata, 16 di loro annunciavano, due settimane prima dell'inaugurazione, che non avrebbero partecipato alla votazione in quanto vecchi premiati. Il primo giorno del Festival, allo spoglio dei voti del 1° turno, tre autori potevano pretendere di vincere il Grand Prix 2014: Bill Watterson, Katsuhiro Otomo e Alan Moore. Scegliendo il padre di *Calvin e Hobbes*, che ormai rifiuta di apparire in pubblico, si porrà un nuovo problema, perché è poco probabile, come era da lungo tempo la regola, che il nuovo eletto disegni il manifesto e partecipi alla giuria dell'edizione 2015. Ma la vera preoccupazione è che se io ho sempre rimpianto una vergognosa egemonia francese nell'attribuire i Grands Prix, ho sempre pensato che i premiati meritassero la loro ricompensa. Non penso che la maggioranza degli autori d'oggi, che ha una conoscenza assai parziale della storia del fumetto, costituisca un buon elettorato. Se la democrazia è il miglior sistema in campo politico, essa è il peggiore sul piano del gusto. Ciò che, per gli anni a venire, ci prospetta ancora delle belle polemiche.

Un'avventura dal volto sorridente

di Walter Iori

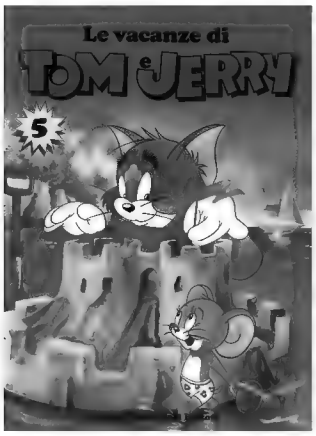
Già più volte abbiamo incontrato tra gli strumenti necessari per la scuola, specialmente nel settore di quella che oggi viene chiamata scuola primaria, l'utilizzo di disegni di alta qualità per rallegrare le fatiche degli studenti con un sorriso o con un disegno avventuroso che occhieggiasse ai fumetti, la

lettura preferita (allora) dai giovanissimi. In particolare questo avveniva sui quaderni che ben si prestavano a raccontare attraverso una vignetta di largo respiro oppure attraverso racconti veramente a quadretti: se la scuola e i genitori amavano i quaderni con la copertina nera priva di qualsiasi orpello grafico gli scolari optavano invece per quaderni che fossero gradevoli da vedere. E per ottenere questo ci si accostava o a personaggi già noti oppure se ne potevano inventare di originali (sui quali quindi non si sarebbero pagati diritti) che, se la fortuna era favorevole, avrebbero potuto resistere sulla cresta dell'onda per diversi anni: pensiamo ad esempio al delizioso boy scout Bill Boll Bull realizzato da Zamperoni. E al mondo dei ragazzini avventurosi si è avvicinata alla fine degli anni quaranta anche la cartiera A. Binda, che, con l'aiuto di un'ottima stampa in bicolore

della Grafica Milani, presentò agli scolari un paio di simpatici ragazzini dai calzoni corti (alle volte però erano anche accompagnati da una ragazzina dai boccoli d'oro stile Shirley Temple) che entravano nei territori tipici dell'avventura infilandosi nella jungla, sfidando le altezze dell'Everest, affrontando i pericoli dei fiumi in piena o mostrando la propria abilità nei rodei e ci davano una versione sorridente del pericolo; lo presentavano come lo potevano vedere i giovanissimi lettori. Dietro tutto questo c'era l'apporto grafico di un campione del segno che poteva essere avventuroso oppure anche comico, Corbella, che in quegli anni era molto attivo nel settore fumetti, dove aveva creato graficamente simpatici personaggi come *Piccola Freccia*, *Gin Rumba* oppure *Ted Furia*. L'unico errore fu quello di non dare un nome ai simpatici personaggini, che nelle tavole si accompagnavano sempre con altri ragazzini delle più diverse etnie, quasi a parlare di un arcobaleno che coinvolgesse tutti i bambini del mondo. Questo fece sì che non ci fosse con questi piccoli eroi un legame "affettivo" che avrebbe fatto durare questi personaggi nel tempo.

Tom e Jerry parlano francese

di Enrico Anceschi



La cover del n.5

Nell'avvicinarci al mondo dei racconti da cartoleria dedicati ai piccoli lettori, quelli che più che leggere guardavano le figure, forse molti nostri soci, appassionati di illustrazione e cultori delle commistioni tra personaggi e disegnatori noti, laddove erano riconoscibili le varie mani, avranno avuto l'impressione che quel settore fosse frequentato principalmente da artisti italiani, che agivano spesso con un piede nel mondo del fumetto ed uno in quello dell'illustrazione favolistica per i più piccini. In un certo senso questa sensazione è vera, almeno fino a che sono esistiti i grandi marchi che sostenevano questo settore produttivo (Rosa d'Oro, Boschi, Carroccio, Lucchi, Nerbini...) e che si avvalevano dei disegnatori nostrani per le loro pubblicazioni. Però accanto a queste proposte piano piano se ne fecero avanti altre prodotte in altri paesi, di cui noi eravamo solo, per dirla con un detto alla moda, gli utilizzatori finali. Prendiamo ad esempio le avventure illustrate di *Tom e Jerry*, di cui esisteva un mare di storie, sia tradotte dagli Stati Uniti, sia prodotte direttamente in Italia, che sin dalla metà degli anni cinquanta l'ed. Cenisio faceva confluire nei suoi albi a lungo dei best sellers dell'edicola. Noi non abbiamo mai capito perché l'editrice milanese non si fosse accaparrata anche i diritti delle storie illustrate, visto che nel suo parco testate erano presenti esperimenti anche in questo settore... ma nel 1987 fu la concorrente Mondadori a realizzare una serie di albi spillati denominata *Le avventure di Tom e Jerry*, venduti a L.3.500 per 24 pagine a colori. Ebbene queste storielle non vennero

realizzate in Italia, ma si basarono su disegni nati in Francia e l'albo venne stampato a Pamplona. I disegni onestamente erano decisamente poco espressivi, i movimenti piuttosto rigidi e siamo convinti che dal parco realizzatori della Cenisio avrebbe potuto saltare fuori un disegnatore decisamente più capace, ma probabilmente a spingere in questo senso l'editrice milanese furono i costi di acquisto dei diritti che, non prevedendo una realizzazione diretta del prodotto, saranno certamente stati molto contenuti. Comunque la serie diretta da Margherita Florestan si compose di 10 titoli che vi elenchiamo: *Il giro del mondo di T. e J.*, *Una giornata in casa di T. e J.*, *Una festa pericolosa per T. e J.*, *Al luna park con T. e J.*, *Le vacanze di T. e J.*, *Il festoso picnic di T. e J.*, *Un concorso televisivo per T. e J.*, *Un pomeriggio al parco con T. e J.*, *Un'avventura in montagna di T. e J.*, *Un pranzo delizioso con T. e J.*

Le donne di carta

di Rossella Laterza e Marisa Vinella

Questa volta per il nostro salto nel passato ci affidiamo ad un volume edito dall'ed. Laterza nel 1980 e concepito da Rossella Laterza e da Marisa Vinella. In questo Le donne di carta (sottotitolo giustificato: Personaggi femminili nella storia del fumetto) le due autrici compiono una carrellata tra i principali characters di carta che hanno incontrato il successo sulle pagine dei quotidiani o delle riviste. Per darvi il senso dell'argomento abbiamo scelto di proporvi l'introduzione ed il capitoletto legato alla figura mordace di Vampirella, personaggio sul quale poco è stato scritto, al di là degli articoli di sostegno commerciale alle varie sue pubblicazioni, in Italia. (l.t.)

Le streghe sono tornate. Per la precisione, le streghe sono arrivate anche qui: al fumetto. L'inquisizione neo-femminista, bruciati al rogo vivificante di una nuova ricerca i dogmi culturali imposti da letterati, poeti, filosofi, biologi e scienziati, approda finalmente ai media. Colpevoli di aver creato un complicato sistema di meccanismi coercitivi, attraverso i quali la donna è resa complice di una mitologia del tutto costruita ed imposta, i canali di informazione gutemberghiani (legati alla parola scritta) e quelli dell'era marconiana (gli audiovisivi) sono ora sottoposti ad un processo analitico. Anche ai fumetti, interrogati secondo l'ottica femminista, si sono rivolte le attenzioni di studiosi/e. Manca però, a tutt'oggi, una catalogazione organica del materiale sull'argomento. Dalla nostra analisi sui comics di maggior successo degli ultimi ottant'anni, abbiamo cercato di estrapolare un ritratto della condizione femminile, così come è stata vista e filtrata nelle strisce. Si tratta di individuare i differenti ricorsi al "tipico" (creazione cioè di personaggi esemplari di una concezione del mondo, universalmente riconoscibili) e al "topico" (creazione di stereo tipi femminili, facilmente intercambiabili, di immagini confezionate). Ricordiamo che i racconti a fumetti che fanno uso del *topos*, come asserisce Umberto Eco, sono portatori di messaggi pedagogicamente conservatori. L'artista del fumetto (operante al servizio di una struttura industriale che riproduce in serie il manufatto) deve fare i conti con una committenza enorme ed eterogenea nelle scelte culturali: i suoi prodotti, dunque, devono puntare ad una riduzione al comune denominatore della media e questo comporta la creazione di modelli mistificanti, che proposti ai fruitori vengono pedissequamente imitati. Così spesso è avvenuto, nel corso della storia dei fumetti, per i personaggi femminili rivolti ad un pubblico di donne già avvezzo (dalla pressione culturale trasmessa da istituzioni e mass media) a riprodurre modelli accattivanti che promettono una felicità a buon mercato in cambio di una incondizionata adesione. I comics sono nati nella società capitalistica degli USA e il ruolo della donna all'interno di essa è quello, duplice, della moglie-madre, (sostegno della famiglia e di una struttura economica fondata sulla proprietà privata) e quello dell'oggetto sessuale (necessario alla donna che vende il suo corpo e non la sua forza lavoro). Le donnine di carta spesso sono riuscite ad imporre precisi modelli di comportamenti, nonché canoni estetici (individuabili nei differenti stereotipi della moglie, della fidanzata, della falsa emancipata ed infine della pseudo liberata), che però non hanno corrispondenza nella realtà della condizione femminile e delle lotte storiche per l'emancipazione. I messaggi raggiungono il pubblico nella sfera privata, occupando il cosiddetto "tempo libero" (separato da quello pieno "produttivo") e propongono situazioni da consumare. Con tale invito all'evasione, alla deresponsabilizzazione, si spinge il lettore al conformismo, all'adesione acritica e, quel che è peggio, inconsapevole, a valori e princìpi fatti propri da una società massificata e massificante. Si parla del fumetto come di un'arte popolare, erede di quei cantastorie girovaghi che raccontavano con l'aiuto di un tamburo e di un telo zeppo di immagini le gesta dei loro paladini. Storie, queste, che spesso non avevano nulla a che vedere con la realtà, ma che servivano a dare conforto, speranza ed evasione. Il fumetto però non è affatto popolare, perché non parte dal basso, non utilizza codici e linguaggi propri della tradizione culturale delle masse. Allo stesso modo le strips non sono uno specchio fedele della condizione femminile, essendo invece l'espressione di un unico punto di vista, quello maschile, che non è, per altro, il diretto interlocutore.

Se nella realtà la maggior parte delle donne passa dall'acquaio alla catena di montaggio, nel fumetto la loro evoluzione è similare, cioè non è una vera emancipazione e liberazione. Tutti dicono di riconoscere alle donne il diritto alla propria indipendenza, alla sessualità, alla creatività, alla parità dei rapporti con l'uomo. Tutti dicono, pensano, scrivono, filmano e "fumettano", ma la realtà dei fatti è diversa: la cultura autorizza, sollecita, impone, quello che l'economia e ancora molte leggi dello stato vietano. Si è cercato di dimostrare come la cultura (tal volta) sia descrizione di un mondo maschile che definisce l'identità della donna in relazione a se stesso. È necessario indagare sulle radici strutturali dell'oppressione femminile, ma senza sottovalutare quelle sovrastrutturali. Oggi con la crisi di alcuni canali come il cinema e il fumetto stesso, si registra purtroppo anche una crisi del dibattito sulle comunicazioni di massa. Il problema non si pone più in termini di apocalitticità o di integrazione, ma semmai in termini di apatia diffusa nei fruitori, e di caos informativo da parte delle minoranze intellettuali. Per lungo tempo i media sono stati dei feticci. Imparare la loro grammatica, prendere coscienza dei loro codici, decodificarli o quanto meno accostarsi ad essi con spirito critico: questo è quanto si richiede al lettore attento. Tale processo di lettura attiva corrisponde alla crescita della domanda culturale. È doveroso tentare di fornire delle risposte, anch'esse tutte da verificare. Ecco il dubbio fecondo che ci propongono anche le donne di carta.

I canini sexy di Vampirella

Con *Paulette* si conclude la rassegna delle eroine del fumetto erotico francese; nel frattempo, oltreoceano le donnine di carta assumono altri connotati. Sul finire degli anni Sessanta, nasce tra orrore ed ironia, in succinti vestimenti funebri, quella che è stata definita da Valerio Riva la "cugina povera di *Barbarella*", cioè l'eroina americana *Vampirella*. Erano i tempi della caccia alle streghe e del prepotere del senatore McCarthy il quale era riuscito a provocare con l'aiuto dello psicologo Wertham, una campagna di linciaggio che condusse alla chiusura di molte case produttrici di fumetto. In quegli

stessi anni, l'editore William Gaines, rovinato anche lui dall'ondata denigratoria contro i comics, diede vita alla rivista satirica *Mad*. Per arginarne le vendite, questo tipo di fumetto venne classificato "per adulti". Prima di dar vita al filone erotico per adulti americano, sulla falsariga del fumetto francese che aveva ottenuto tanto successo, l'editore creò alcuni personaggi e riviste di orrore. Poco dopo nacque anche negli USA il fumetto erotico, che misto ad elementi dell'avventura d'orrore, darà vita al nuovo genere di fumetto erotico-lugubre. Questo filone fonde il sesso, la necrofilia, il racconto orripilante, il sado-masochismo, la rinascita della narrativa vampiresca, componenti in qualche modo già note nel fumetto erotico francese, ma qui esasperate al massimo. Se il successo della francese *Barbarella* aveva aperto il fumetto e la fantascienza all'ingresso della donna e dell'erotismo, *Vampirella*, la reinventata *Barbarella* satanica, un po' pin-up e un po' pipistrello, apre questa volta le porte del fumetto d'orrore all'invasione femminile. Autore di questa ragazza-vampiro è Frank Frazetta, che impianta le origini della sua eroina in un pianeta lontano dalla Terra, *Drakulon*, dove l'unica fonte di nutrimento è il sangue che scorre nei ruscelli. Il fumetto, dopo pochi episodi, cambia autori (il soggettista Archie Goodwin e il disegnatore Tom Sutton) e questi fanno arrivare *Vampirella*, non si sa come, sulla Terra. All'inizio, la

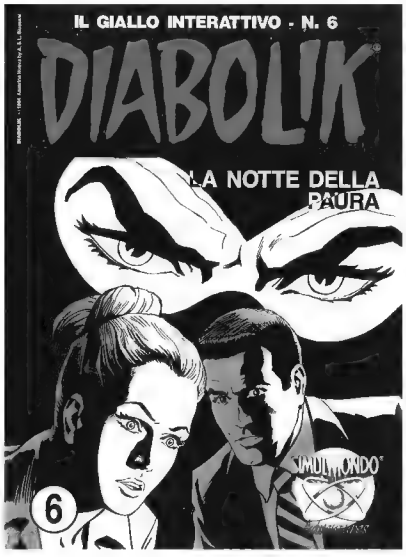
necessità la costringe a nutrirsi di sangue umano. L'invenzione di un siero sintetico le permetterà presto di farne a meno, ma la sua penuria, in taluni casi, trasformerà *Vampirella* in un terribile animale predatore. Nelle sue avventure, *Vampirella* aiuta però gente perseguitata dalle forze del male, contro le quali essa ha la capacità di combattere. Grazie ai suoi misteriosi poteri (ricordiamo che come, ogni vero vampiro, l'eroina si trasforma facilmente in pipistrello) e alla sua forza superiore ad ogni capacità umana, riesce sempre a vincere gli avversari. Unica persona della quale non riesce a liberarsi è il dottor *van Helsing*, discendente di quel *van Helsing* che era stato persecutore di *Dracula*. Costui, con il figlio, segue in ogni avventura *Vampirella*, cercando invano di piantarle nel cuore un piolo di legno (l'unico modo secondo la leggenda di uccidere i vampiri). Nel figlio del dottore, il giovane *Adam van Helsing*, la eroina trova anche l'amore; egli è l'unico che non ha paura di lei. Per non svelare al mondo la sua vera identità, *Vampirella* lavora come assistente del vecchio prestigiatore *Pendragon* (seconda persona di fiducia della protagonista), che accompagna nei suoi vagabondaggi. Anche se l'eroina è una extraterrestre, questo fumetto non è un'opera di fantascienza, si tratta piuttosto di un'opera nella quale al fantastico si aggiunge l'orripilante e dove vige una divisione manicheistica tra Bene e Male, Ordine e Caos (come dire Dio e il Diavolo), il tutto reso più complicato dalle contraddizioni della tormentata protagonista, che spesso non sa decidere da che parte stare. "*Fantastica, demoniaca, irreale, piccola e piccante... Vampirella, figlia di Dracula... persecutrice e vittima, dannata con un fondo di bontà... ci fa pensare che dopotutto un piccolo morso sul collo è una cosa abbastanza irrilevante, che può essere piacevolissima...*". Questo perché l'eroina è dotata, oltre che di due lunghi canini, anche di un'abbondante carica erotica. Con gli occhi a mandorla, i lunghi capelli corvini e con un costumino rosso che le copre lo stretto indispensabile, *Vampirella* ha anche lei il suo stemma impresso (un po' come la S disegnata sul vigoroso petto di *Superman*). Questo, però, non si trova sul petto, quasi totalmente scoperto, ma su un minutissimo lembo di stoffa che le copre il pube: si tratta di un piccolo pipistrello bianco, simbolo del suo mondo. Seconda extraterrestre della storia a fumetti (dopo la xaminiana *Saga*), questa sinistra eroina non ha niente da invidiare alle donnine di carta francesi, anche se nelle ultime avventure, un po' similmente ad *Epoxy*, i rivoli dell'erotismo predominano sugli elementi che connotano il personaggio vampiresco; l'impressione che ne deriva, a parte l'abilità sfoderata dai disegnatori, è quello di un fumetto che ha saputo sfruttare commercialmente le mode del tempo (orrore ed erotismo satanico).

CURIOSITY

Quando esisteva il giallo interattivo...

di Walter Iori

Il nostro articoletto potrebbe iniziare con il classico "C'era una volta...", perché, anche se ci troviamo a parlare di un evento del 1994, sembra di essere lontani secoli da un presente, in cui i giochi legati al video hanno trovato uno spazio, una diffusione ed una visualità incredibili ed impensabili venti anni fa! In quell'anno una ditta specializzata nei primi giochi per consolle (in questo caso erano legati all'Amiga), la Simulmondo, decise di realizzare una collana di diversi giochi "interattivi", come si diceva allora, legata ad alcuni dei personaggi del fumetto più in voga. Vennero scelti, tra gli altri, il sempre presente, quando si vuole agganciare il successo, *Tex* (*Il mito interattivo* con la storia *Kento non perdona* di Galep), *Dylan Dog* (ovvero *L'Indagatore interattivo*, con l'avventura *Inferni*, *Spiderman* (ovvero *Il Supereroe interattivo* con *Il ritorno di Goblin*), *Diabolik* (ovvero *Il Giallo Interattivo* con *La notte della paura*) e venne addirittura inventato un personaggio da parte di un pioniere del genere, Francesco Carlà: *Simulman*. Ogni gioco aveva il suo dischetto, un contenitore di cartoncino con copertine che richiamavano quelle degli albi di derivazione dei personaggi protagonisti ed un libretto illustrato (molto gradevole) con le spiegazioni del caso.
Il costo era di L.9.900 al pezzo. Ora sono pezzi da collezione ben difficili da trovare!



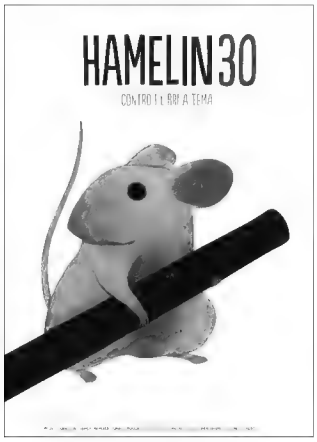
Si ringrazia per la collaborazione il negozio Inchiostro e Nuvole Piazzale S. Domenico Reggio Emilia.

HAMELIN, che c'è di nuovo...

di Paolo Gallinari

Fondata a Bologna nel 1996, Hamelin è un'associazione che intende mettere in relazione promozione culturale e vocazione pedagogica, lavorando in particolare con bambini e adolescenti, attraverso la letteratura, il fumetto, l'illustrazione e il cinema. Al centro delle attività di Hamelin ci sono le storie, considerate uno strumento di sopravvivenza, di crescita e di scoperta della realtà. L'associazione nasce dalla convinzione che leggere sia un atto fondamentale che porta a una ricerca di senso, di sé e del mondo che ci circonda; per questo, organizza percorsi di lettura e laboratori di fumetto per le scuole, conferenze e corsi di aggiornamento per insegnati, bibliotecari e genitori, mostre e progetti didattici. Cura inoltre il progetto nazionale di promozione della lettura *Xanadu. Comunità di lettori ostinati*, pubblica l'omonima rivista *Hamelin* e organizza BilBOlbul, festival internazionale di fumetto.

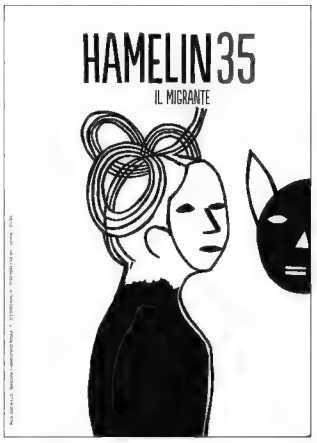
Questo è un breve riassunto, indispensabile per chi non bazzica da anni la nostra rivista, in quanto i soci e affezionati lettori di *Fumetto* ricorderanno sul n.62 del maggio 2007 l'intervista del sottoscritto a



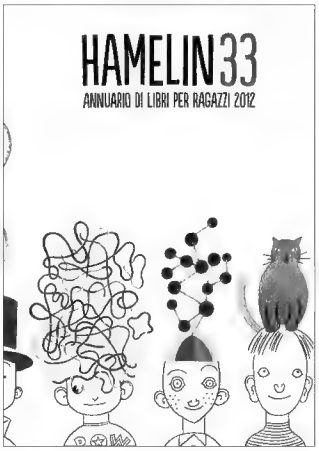
Edo Chieregato, dal profetico titolo *Programma per il futuro: resistere.*

Profetico senza ombra di dubbio, in quanto, nel frattempo, sono trascorsi quasi sette anni e *Hamelin* continua - anzi, resiste - nel suo interessante percorso che, fra le altre cose, riguarda anche fumetto e illustrazione. E merita quindi, da parte nostra, attenzione agli sviluppi successivi; quindi, che c'è di nuovo sotto il sole di *Hamelin*?

Partiamo anzitutto dalla rivista, il cui titolo completo ora è *Hamelin, storie figure pedagogia* (un vero, enorme programma in tre sole parole). Giunta nel 2014 al suo 14° anno di vita e al n.36, la rivista si pone fin dall'inizio come un contenitore di saggi critici (loro comunque preferiscono chiamarle "storie") con un

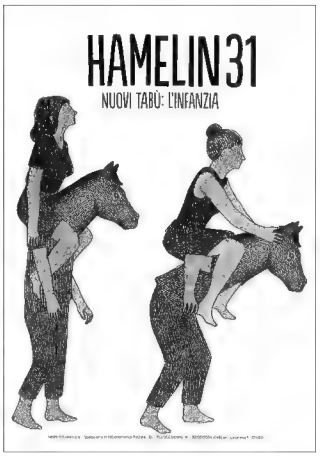


tema specifico per ogni uscita (ogni numero ha un titolo), il cui filo conduttore è sempre l'approfondimento della condizione di ragazzi e adolescenti di oggi alle prese con un mondo di difficile interpretazione, che parla molto di loro, ma che di loro in realtà dice (e sa) poco o niente. Le storie e le immagini che le condiscono, come oggetto di conoscenza, tramite soprattutto la lettura, sono la chiave per aiutare i ragazzi a diventare giovani e poi adulti consapevoli, e Hamelin intende accompagnare questa crescita con le sue riflessioni e le sue iniziative: non solo teoria e belle storie, dunque, ma anche sporcarsi le mani con una realtà spesso sgradevole. Le intenzioni espresse sono lodevoli, e anche il taglio attraverso il quale il gruppo bolognese propone le sue analisi presenta opinioni interessanti, anche sul tema dei fumetti, che pure, va detto, non è in quanto tale sviscerato molto di frequente nell'ambito della rivista (il che non è necessariamente un male). Che cosa è cambiato, nel frattempo, da quel 2007 in cui facemmo il punto con Chieregato? Molto, senza dubbio. Intanto, si è prima attenuata e poi è scomparsa l'influenza culturale di Antonio Faeti, ispiratore del gruppo ai suoi esordi, il cui ultimo articolo sulla rivista risale addirittura al n.20 di fine 2008. Poi, dal n.30 del marzo 2012, la rivista cambia formato: dal quadrotto caratterizzato dalle vivaci copertine (fra gli altri) di Davide Toffolo, Vanna Vinci, Guido Scarabottolo, Manuele Fior si passa al formato libro con copertine più grafiche e ad una presenza ridotta di immagini all'interno (compensata da un inserto monografico a colori). Ma il cambio è profondo, come spiega l'editoriale: "*Con questo numero 30 salutiamo il vecchio formato, che ci ha accompagnato per dieci anni, e ne inauguriamo uno nuovo, che porta anche una diversa struttura e impostazione. Hamelin perde gli spazi ariosi, contando di guadagnare in incisività. Cambia anche la tipologia delle uscite: abbiamo pensato a due numeri all'anno più uno speciale, consapevoli che l'obiettivo non è naturalmente l'informazione puntuale, ma l'idea di lasciare dei segni precisi: qual è la situazione attuale? Come la si può leggere? Quali le questioni più urgenti? E quali sono i romanzi, gli albi illustrati, i fumetti, i film fondamentali dell'anno appena trascorso?*"... e ancora "*La vecchia monografia viene sostituita da panoramiche sul presente, con l'idea che l'analisi dell'immaginario riguardante infanzia e adolescenza sia una chiave di lettura privilegiata per comprendere i nostri tempi, e che di volta*



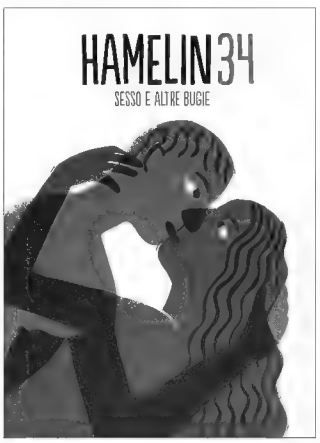
in volta può farsi focus su un argomento che ci pare centrale nella stagione di riferimento". I sette numeri della nuova serie finora usciti portano questi titoli: n.30, *Contro i libri a tema*; n.31, *Nuovi tabù: L'infanzia*; n.32, *Cartoline dalla Svezia*; n.33, *Annuario di Libri per Ragazzi 2012*; n.34, *Sesso e altre bugie*; n.35, *Il migrante*: n.36, *Annuario di libri per ragazzi 2013*.

Anche escludendo la messe di attività che vengono puntualmente proposte, soprattutto in territorio bolognese (mostre, corsi, laboratori, rassegne, altre pubblicazioni...), la panoramica su *Hamelin* non sarebbe completa se non parlassimo del Festival internazionale di fumetto BilBOlbul, la cui prima edizione ebbe luogo proprio nel 2007 e che nel frattempo si è ripetuto a



cadenza annuale con successo crescente di pubblico e di critica, e che nel novembre 2014 raggiungerà la sua ottava edizione. Progetto dedicato al fumetto d'autore che presenta le opere di grandi artisti e di giovani talenti della scena nazionale e internazionale, attraverso una programmazione trasversale di mostre, incontri, proiezioni, performance e laboratori, BilBOlbul vuole mettere in relazione il fumetto e gli altri linguaggi della cultura contemporanea, curando diverse raccolte di saggi dedicate agli autori delle mostre antologiche realizzate nelle diverse edizioni (Magnus, De Luca, Toppi, Muñoz), ricevendo per alcuni di questi saggi (editi da Black Velvet) il premio Franco Fossati per la saggistica nel 2007, nel 2008 e nel 2009 e il premio Boscarato nel 2008.

A grande merito dell'associazione, va anche ascritto l'essere riusciti, pur in tempi davvero disgraziati per le finanze pubbliche, soprattutto nei confronti della cultura, a convogliare sostanziose risorse economiche pubbliche a sostegno di un ambizioso progetto di diffusione culturale prolungato nel tempo qual è il Festival BilBOlbul, cosa che certamente non è da tutti e testimonia della bontà dell'impianto costruito in questi anni. Per ulteriori informazioni: www.hamelin.net e www.bilbolbul.net.



La parte finale di Duemila

di Antonio Guida

La TRAGEDIA di KASTENER
PERSONAGGI E INTERPRETI
Kastener . . GIORGIO SANDRI
Susen . . DELIA DEL BON
Jim . . ALVARO MONTUORI
Grigory . PASQUALE FASCIANO
Browning . LUIGI SMITH
Soggetto di ITALO FASAN
Fotografia di NINO LATANZA
Regia di STEFANO REDA

La tragedia di Kastener

Con tempestività e competenza il nostro amico Antonio Guida ci ha inviato i dati che mancavano al nostro specchietto relativo alle uscite (e alle storie contenute nell'ultimo periodo della testata) del giornale fotografico *Duemila*. Noi per completezza ve li riportiamo qua sotto ringraziando l'attento Guida:
(tutti i dati si riferiscono all'anno 1951)
Il 2° ep. di *Wild Bill Hickok*, intitolato *All'ultimo sangue*, termina con il n.10.
Swami, secondo capitolo di *Gli occhi della dea* si conclude con il n.3.
Gli implacabili si chiude con il n.12.
La tragedia di Kastener inizia con il n.21 e si completa con il n.38 del 1951
L'ultimo dei Moicani, tratto da Fenimore Cooper, appare dal n.6 al n.26.
Il piccolo re inizia al n.26 e termina al n.47.

GLI IMPLACABILI
PERSONAGGI E INTERPRETI
Dan . . . . . RENATO D'AURIA
Bob . . . . . ALFREDO PENNA
Dick . . . . . ADOLFO DORATA
Ramirez . . . . . JIMMY VICARI
Il colonnello . . . . ALFREDO ZAMMI
Dora . . . . . DIANA VALLAURO
Donovan . . . FERRANDO DEL GIORGIO
Alonzo . . . FRANCESCO MOGOS
Soggetto di CARLO MAZZONI e LUIGI A. GIUNTA
Fotografia di NINO LATANZA
Regia di STEFANO REDA

Gli implacabili

Il Piccolo Re

Pel di carota compare dal n.27 al n.45.
Con il n.48 la testata muta in *Le avventure di Mister Duemila* con una serie di racconti di ambientazione sportiva (boxe) presentati a 12 pagine per volta per i primi 4 episodi e per il 5° a 7 pag.:
1951 n.48, *La pantera del Kansas*
n.49, *Appuntamento con la morte*
n.50, *Il guanto rivelatore*
n.51, *Odio mortale*
n.52, *Il mondo maledetto*
Con questo numero del 30/12/1951 la testata chiude i battenti.

Pel di carota

Pini Segna... occhio alla busta!

di Walter Iori

Pini Segna è stato nel corso degli anni quaranta/sessanta del secolo scorso uno dei disegnatori più adorati e più vituperati della scena italiana. Capace di costruire storie affascinanti con immagini accattivanti con una facilità incredibile, aveva messo insieme un mare di testate e di personaggi, che avevano lasciato il segno nella memoria dei giovani lettori di allora (se qualcuno ne volesse avere un ricordo più preciso lo lasceremo andare a consultare l'inserto che gli abbiamo dedicato alcuni anni fa), ma nello stesso tempo il nostro si lasciava prendere da un certa sciatteria che la (eccessiva?) velocità con cui elaborava le sue vignette rendeva spesso molto evidente, quando l'estro narrativo aveva qualche appannamento. Quando poi il "commerciante/editore" prendeva il posto del disegnatore... In lui molte iniziative nascevano solo per riutilizzare le cose già fatte, per ottenere qualche quattrino senza... colpo ferire! Infatti utilizzava più volte canovacci, trame, disegni e storie. Ecco il perché di questo nostro *Curiosity*: una delle attività di punta nel corso della seconda metà degli anni sessanta fu la confezione di albi per le famose buste a sorpresa che ebbero il loro apogeo nella serie *Albi Busta Prateria* che nel 1959 approdò in un formato striscia piccolissimo nelle mani di moltissimi collezionisti italiani; ora nel creare una collana collezionabile solo attraverso le buste non c'è niente di male, anzi l'idea è spesso gradevole e alle volte originale, peccato però che non contento di avere inventato questa collanina il buon Pini Segna ne abbia subito messo in cantiere un'altra, un clone privo di qualsiasi segno di riconoscimento, del tutto uguale alla precedente sia pure con storielline diverse, ma che si esaurivano in poche pagine e che non costituivano neppure una vera serie, ma che erano albetti a se stanti che uno non sapeva neppure come catalogare... importante era riciclare all'infinito le stesse storie!

Albo busta Prateria

Albo senza alcuna gerenza

Il talento di Kriss

di Walter Iori

Nella seconda metà degli anni cinquanta c'era a Roma un disegnatore umoristico che, a detta di molti, avrebbe dovuto esplodere in poco tempo mettendo le basi per un successo duraturo e di notevole impatto.
Il suo pseudonimo era Kriss e sino ad ora non siamo riusciti a scoprire il suo vero nome. Egli era nell'entourage dell'ed. Adriana (una tipografia che si era reinventata come editrice, assicurandosi, nei primi anni cinquanta, i grandi eroi del fumetto americano, da *Mandrake* a *L'Uomo Mascherato*, e che in quel periodo presentava un mare di periodici di tipo diverso, da quelli per bambini come *Bang*, *Piccolo Boy*, *Carioca*... a quelli per adulti come *I Gialli Blu* e *I Gialli della Gatta*, oppure *Moda Chic* e *Super Enigmistica*). Kriss lavorava spalla a spalla (per modi di dire) con uomini come Massimo Liorni, che era una sorta di papà dei fumettisti e dei vignettisti umoristici romani. Il suo stile, che vedeva nelle sue vignette uomini spesso dal naso affilato, dalle gambe scarne, dalle dita appuntite, e donne prosperose, ricche di curve e gradevolmente polpose, si fece largo su molte delle testate che facevano uso del segno umoristico sia per concepire racconti e cartoon per adulti che per ragazzi. Kriss, tanto per fare capire, quanto il mondo editoriale romano contasse su di lui, divenne la colonna portante di un quindicinale umoristico, che l'ed. Adriana mandò in edicola il 16 maggio del 1959.

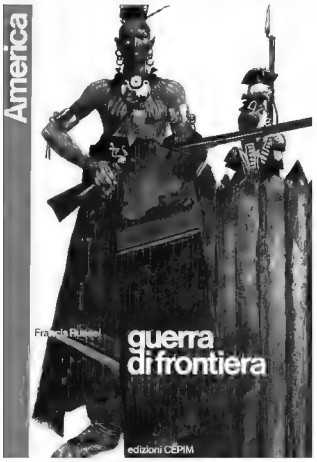
Si trattava della testata *Il Mancino* curata da Ferruccio Turrini e con direttore responsabile il bravo Liorni. Ebbene di questa testata di 16 pagine, venduta a L.70, il nostro Kriss, giovanissimo, era il redattore capo. E bisogna dire che il nostro di impegno per riempire del suo umorismo gradevole, anche se alle volte piuttosto "tradizionale", per non dire banale, le pagine del quindicinale, ne mise in funzione tanto! Sua era la copertina, sua la retrocopertina, sue le due facciate centrali, sue molte delle vignette sparse qua e là nelle varie pagine... e accanto a lui c'erano fior di vignettisti di qualità da Coco a Pipolo, da Dipas a Rosi, da Castellano a Guidobaldi... peccato che, malgrado questo sfoggio di voglia di disegnare, il periodico non sia riuscito a sfondare, tanto che con il n.3 a noi risulta che la sua vita terminò.
Kriss tentò anche la strada del fumetto per ragazzi con il personaggio dell'indiano *Lungo Calzino*, che, malgrado fosse stato a lungo pubblicizzato (e presentato in qualche assaggio) dall'editore Cecchini, non vide mai la luce.
Chissà perché...; è uno dei tanti piccoli misteri del mondo editoriale italiano.

La terra degli uomini coraggiosi

L'epopea della grande frontiera nei fumetti

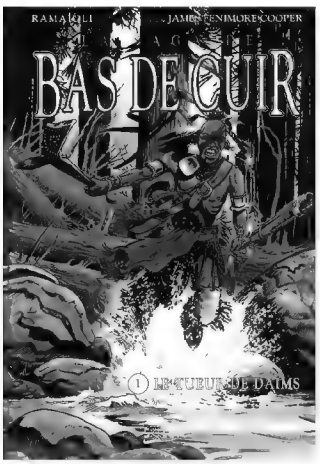
di Alberto Astolfi

"Illinois" nella lingua parlata dalle grandi tribù Algonchine del nord est tra la costa atlantica e la regione dei grandi laghi del Nord America voleva dire "*La terra degli uomini coraggiosi*". Regione impervia popolata da tribù bellicose dove solo pochissimi uomini bianchi, per lo più *coureurs du bois* e padri gesuiti franco canadesi, si avventuravano a caccia di pellicce (*Manto nero*, film di Bruce Beredsford del 1991 rievoca queste vicende). Un limite che verso la fine del XVIII secolo era ancora difficile da superare. Grandi foreste, catene montuose quasi insormontabili, fiumi e laghi immensi facevano da cornice ad una serie di insediamenti appesi alle coste del mare faticosamente raggiunte, oppure lungo quelle correnti dei fiumi che sfociavano in quel mare da cui erano venuti. Tra la fine del XVI secolo e la metà del XVII si delinearono le prime sfere d'influenza tra i vari stati colonizzatori del nuovo mondo. I francesi penetrati lungo il corso del San Lorenzo, fondata Quebec, raggiunsero per primi la regione dei grandi laghi e da lì scesero lungo il Mississippi fino al golfo del Messico, fondando Nouvelle Orleans e denominando quegli immensi territori Canada e Louisiana, quest'ultima in onore del nome del sovrano francese Luigi XIV. Gli inglesi fondarono la colonia della Virginia in onore della sovrana del tempo Elisabetta I detta la Regina Vergine (1584). Successivamente i padri pellegrini giunsero da Portsmouth presso capo Cod in prossimità di Boston per fondare la loro colonia basata sui rigidi insegnamenti puritani proprio nell'anno (1620) in cui la confederazione indiana dei Powathan prese coscienza che era necessario ributtare a mare i nuovi arrivati. S'inquadra in questo particolare periodo la vicenda storica e poi romanzata della principessa *Pocahontas*, che il grande regista Terence Malick ha reso storicamente credibile nel suo *New World*. In poco tempo la presenza svedese e poi quella olandese sulla costa atlantica venne eliminata e la colonia olandese di Nuova Amsterdam dovette lasciare posto a quella di New York nel 1664. L'Inghilterra a quel periodo era padrona di fatto del territorio che dalla nuova Francia scendeva per tutta la dorsale atlantica fino ai confini della Florida allora appartenente al vicereame della nuova Spagna. L'espansione delle nuove colonie doveva fare i conti con la presenza ormai non più ricettiva delle tribù indiane e con il retaggio delle tradizioni ereditate dalla vecchia Europa. Uno dei padri della letteratura americana Nathael Hawthorne rese benissimo questa epopea di formazione di una nuova società con il suo romanzo *La lettera scarlatta* ambientato nel New England puritano, a cui si aggiunse la vicenda delle streghe di Salem realmente avvenuta nel 1692, causata da diversi presunti casi di stregoneria che in alcuni casi si risolsero con delle condanne capitali. E' in questo lasso di tempo nel trapasso tra il vecchio e il nuovo mondo che si forma il nuovo uomo autenticamente americano, il prototipo del "self-mademan" che sta alla base della società americana odierna e, perché no, dello stesso sogno americano. L'uomo rude spesso isolato dal resto del contesto sociale, ma saggio e ricco di buon senso, ateo o profondamente religioso non importa, purché coltivi il senso dell'onore e dell'amicizia considerando con rispetto gli avversari. Solitario, ma sa riconoscere il valore dell'amicizia. Ingenuo a volte, ma deciso a raggiungere i suoi obiettivi. Silenzioso e carismatico, è un uomo che mostra raramente i suoi reali sentimenti a volte intrisi di romanticismo e di pietà . Il *mountain man* o il *coureur du bois* ha la vocazione di spingersi verso l'ignoto di affrontarlo e di domarlo alle sue esigenze. In molti casi il passato viene lasciato dietro le spalle. L'unico obiettivo è il futuro e un limite che una volta raggiunto ha bisogno di ulteriori nuovi stimoli e prove da affrontare. Detto questo è del tutto evidente che il contesto di formazione dei personaggi dei fumetti trova abbondanza di riferimenti per la creazione di una storia da raccontare e descrivere che riscontra un terreno fertilissimo nell'immaginazione di disegnatori e soggettisti. Un importante adattamento al periodo a cui ci siamo riferiti, si ritrova nell'opera di Hugo Pratt, in questo particolare caso nel ruolo di sceneggiatore con le tavole disegnate da Milo Manara una delle migliori prove fumettistiche del tempo con l'uscita di *Tutto ricominciò con una estate indiana* pubblicato a puntate su *Corto Maltese* nel 1983. La storia riunisce tutte le tematiche prima citate, identificandosi propriamente con il clima creatosi nel romanzo di Hawthorne. Protagonista della storia, la famiglia *Lewis*, riassume in se tutte le caratteristiche dei personaggi della nuova frontiera, in antitesi con gli abitanti del villaggio di *New Canaan* rappresentanti e custodi del vecchio ordine che sarà causa della loro rovina. La storia disegnata stupendamente da Manara ci riporta alle vicende della rivolta di Matacomet, detta anche la guerra di Re Filippo, come veniva chiamato il capo indiano dai bianchi, tanto è vero che il capo indiano Squando citato nelle tavole era realmente esistito: era uno dei capi della nazione Wampanoag. Nel finale il figlio primogenito della donna ingiustamente accusata di adulterio, e per questo macchiata con l'infamante lettera scarlatta, *Elijah*, sceglierà di inoltrarsi verso l'ignoto dandosi alla vita dei boschi e sposando un'indiana, chiaro elemento di rottura con il passato e con le vecchie tradizioni bigotte e reticenti delle colonie puritane. C'è spazio anche per un rimando alla precedente saga di *Wheeling* (seconda parte), grazie alla parentela che lega *Elijah* con il clan francese dei *Coc–Mountour*. Gran parte delle vicende evocate in questa bellissima storia utile alla comprensione e alla formazione dei personaggi delle nuova frontiera sono contenute nella prima parte del bel volume di Francis Russel edito nel 1974 nella collana *America* per le edizioni CEPIM su iniziativa di Sergio Bo-



nelli e Decio Canzio.
Per molti anni questo volume ha rappresentato un sicuro punto di riferimento per tutti gli appassionati delle storie della grande frontiera, rendendo alla stessa casa editrice Cepim (poi Sergio Bonelli editore) un sicuro successo editoriale. Solo più tardi in occasione dello *Speciale Comandante Mark* n.1 del 1990 venne allegato il libretto blisterato *Guerre di frontiera* curato da Stefano Marzorati con disegni inediti di Pepe che riportava coerentemente i temi trattati nel precedente volume.
Una tematica quella della lotta lungo la frontiera tra Francia e Inghilterra, che è stata terreno fertile di numerose storie a fumetti. Oltremodo, vista la difficile reperibilità di testi documentari, gli sceneggiatori hanno dovuto lavorare molto di fantasia ispirandosi alle numerose pellicole del genere avventuroso che invasero le sale cinematografiche nel dopoguerra. Si capisce oggi il grande sforzo documentario e narrativo che hanno dovuto compiere in quegli anni. Ai giorni nostri un discreto lavoro storiografico sulle guerre di frontiera è rappresentato dall'efficace lavoro di Alberto Rosselli *L'America che non fu: il conflitto anglo francese in Nord America 1756-1763* (Il Cerchio edizioni). Il testo, ristampato anche negli USA, si avvaleva nelle prime edizioni della prefazione di Raimondo Luraghi ritenuto in assoluto il più grande studioso di storia americana. Lo scontro anglo francese propone di fatto due visioni diverse del modo di colonizzare. Per i francesi l'espansione coloniale era virtualmente la ricerca sempre di nuovi territori onde poter stabilire relazioni amichevoli con le tribù indiane a scopo commerciale. il popolamento delle colonie segue fasi alterne di stagnazione a seconda delle direttive della corona spesso più attente agli affari europei che a quelli americani. L'espansione coloniale inglese al contrario superata la prima fase di assestamento sulla costa è quella invece di un espansione costante di acquisizione di nuovi territori sviluppando oltre al commercio una vera propria spinta manifatturiera e agricola che richiede sempre più manodopera dai paesi d'origine ricorrendo, come accadde, all'importazione di schiavi africani per la piantagioni di cotone e tabacco nelle colonie del sud. Questo comportò in alcuni decenni l'arretramento delle stesse tribù indiane. In alcuni casi, come quello dei Pequot, avvennero dei veri e propri genocidi (1636) con la deportazione dei superstiti verso i possedimenti caraibici. Lo stesso fecero i francesi in occasione della creazione della colonia della Louisiana (1723) deportando i Natchez che si erano opposti ad Haiti dove non sopravvissero. In poco tempo le colonie britanniche si organizzarono come veri e propri stati posti sotto il governatorato britannico. L'afflusso della manodopera avvenne prevalentemente con l'innesto di sempre più coloni provenienti non solo dalla Scozia e dall'Irlanda, le parti più povere del regno inglese, ma anche con l'innesto di numerose colonie di tedeschi e scandinavi, senza dimenticare una robusta comunità olandese già presente lungo le rive del fiume Hudson, con centro preminente ad Albany, conosciuta ai suoi tempi con anche con il nome di Fort Orange. Inoltre essendo ancora praticata la schiavitù intere famiglie vennero deportate oltre oceano per essere vendute ai possidenti dei nuovi territori. Spesso la frontiera diventava per questi uomini e donne affrancati dalla schiavitù e dal servaggio l'unico modo per sottrarsi ai vincoli fatali della corona britannica che li avevi asserviti e obbligati a vivere in condizioni di povertà e miseria. Il fatto di potersi spingere in nuovi territori senza sottostare a particolari obblighi e a rifarsi una vita, superava persino i timori di avere a che fare con le tribù indiane, con le quali alla fine si poteva sempre trovare un accordo basato spesso sul libero scambio. Tema ampiamente affrontato nel capolavoro cinematografico di Cecil B. de Mille *Gli invincibili* con un grande Gary Cooper. Tra inganni e falsi trattati sul finire del XVI secolo il territorio cuscinetto delle grandi
confederazioni indiane si andava sempre più riducendo ponendo in contrasto gli interessi delle due potenze coloniali. Sostanzialmente verso al fine del XVI secolo, mentre le colonie inglesi potevano già contare su diverse centinaia di migliaia di abitanti con vere e proprie città, le colonie francesi, al contrario, vantavano poco più di 20.000 abitanti. Solo Quebec e Montreal potevano ritenersi dei centri abitati di tutto rispetto. Questo squilibrio di forze e il tentativo francese di saldare i possessi del Canada con la Louisiana attraverso la regione dei grandi laghi e il corso dell'Ohio e del Mississippi, pose di fatto le basi per il conflitto coloniale franco-inglese. Solitamente i fumetti hanno praticamente trascurato questo periodo di formazione delle colonie, preferendo concentrarsi sulle vicende guerresche relative all'ultima fase della guerra dei sette anni e tutt'al più, come nel caso di *Wheeling* di Pratt, agli eventi antecedenti lo scoppio della rivoluzione americana. Tuttavia tra il 1690 e il 1748, sulla scia dei diversi conflitti europei, dalla lega di Augusta fino alla guerra di successione austriaca, lungo la frontiera tra i grandi laghi e i monti Appalachi, francesi e inglesi si diedero battaglia, senza risparmiarsi colpi su colpi, coinvolgendo le varie tribù indiane che anche nei periodi di pace fra le guerre prima citate continuavano una guerriglia ininterrotta per una guerra spesso mai dichiarata. L'utilizzo dei cosiddetti gruppi guerrieri formati da pochi soldati bianchi e da numerose bande indiane, costituiva un serio pericolo per i villaggi di frontiera delle colonie inglesi. Spesso queste scorrerie si concludevano con dei veri e propri massacri delle popolazioni civili e la deportazione degli abitanti catturati. Famosi furono il massacro di Schnectady o quello di Deerfield. Per tutta risposta anche gli inglesi si diedero alla rappresaglia dei villaggi dell'Acadia francese ed in alcuni casi tentarono a più riprese di attaccare la capitale della nuova Francia, Quebec, ma senza mai riuscire a conquistarla definitivamente. La colonia francese venne difesa dall'energica figura del marchese di Frontenac, che comprese che il divario delle forze in campo poteva essere bilanciato da una favorevole politica di alleanza con gli indiani, utilizzandoli al meglio delle loro capacità, cioè nella guerriglia contro gli inglesi. Ecco perché nei fumetti generalmente la figura del francofono è più ben disposta verso gli indigeni. D'altronde la maggior parte dei personaggi positivi sono francesi o di origine francese (*Occhio cupo, Falco Bianco, Blek Macigno, Comandante Mark*), mentre quelli di origine inglese spesso sono i cosiddetti affrancati dal dominio alla corona (*Occhio di Falco, Daniel Boone, Ticonderoga Flint* e *Kriss Kenton*). Una validissima rievocazione delle origini della "Nuova Francia" e del primo affermarsi delle colonie francesi nel nuovo mondo lo abbiamo grazie agli albi realizzati per la serie francese *Plume aux vents*" da Patrick Cothias e André Juillard tra il 1995 e il 2002. Nel tentativo della bella *Ariane de Troil* di trovare suo padre nel nuovo mondo, vi è spazio per alcuni personaggi storici come Samuel

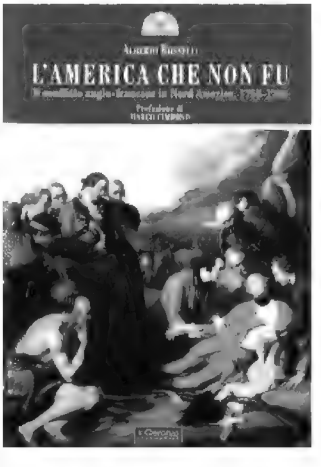
Champlain, il fondatore di Quebec, e del quasi pirata David Kirke, autore del famoso colpo di mano su Quebec nel 1629. Questo periodo di lungo confronto tra francesi e inglesi a volte neppure dichiarato formalmente è stato spesso ignorato dai soggettisti, se si eccettuano in maniera asimmetrica in ordine di tempo *Occhio Cupo* (1948) e in questi ultimi anni *Deerfield 1704, l'ultimo avamposto di frontiera* (2010). Difficilmente databile è *Occhio Cupo*, la cui ambientazione e i costumi dei personaggi possono essere accostati al primo periodo della guerra della lega di Augusta ancora in parte seicenteschi. La serie disegnata dal grande Aurelio Galleppini su testi di Gianluigi Bonelli, non ebbe particolare fortuna, concludendosi in soli 6 numeri. Iniziata come storia di cappa e spada la vicenda di *Carlo Lebau*,ingiustamente accusato di omicidio, viene trasportata nel nuovo mondo, dove però subisce un ulteriore mutazione divenendo praticamente un fumetto di corsari e di pirati. Tuttavia l'inquadramento del periodo



storico e la genialità dei disegni di Galleppini rendono a distanza di anni un giusto merito di riscoperta e rivalutazione dei questo lavoro come base per future ambientazioni che hanno fatto la fortuna del fumetto italiano. Estremamente documentato con riferimenti a fatti storici e a personaggi realmente esistiti é la serie realizzata da Carlo Bazan e Lele Vianello *Deerfield 1704*, con un forte richiamo alle grandi storie ideate da Hugo Pratt, di cui Vianello è stato collaboratore. Finemente lavorate da copertine e introduzioni ad acquarello che richiamano sempre di più alla grande rielaborazione fatta da Pratt per *Wheeling* (di cui parleremo più avanti), la serie, per ora di tre episodi, colma quel famoso lasso temporale che abbiamo lasciato con *Tutto ricominciò con un estate indiana* fino al conflitto risolutivo anglo francese del 1754. Le vicende di questa coprono un periodo che intercorre tra il 1696 e il 1710, ovvero tra la guerra della lega di Augusta e la guerra di successione spagnola. La vicenda della scorreria dei francesi del Canada, accompagnati dagli uroni, contro gli avamposti dei coloni inglesi, fa da sfondo anche dal punto di vista indiano di *Agawam*, *Nashak*, padre e figlio, costretti a combattere una guerra non loro, cercando giustizia in un clima di odio sempre più crescente. Odio e ritorsione che si evidenziano nel secondo episodio *Sentiero di guerra*, dove, in risposta agli attacchi portati dai *coureurs du bois* canadesi, entrano in azione i cosiddetti *Rangers* (cacciatori) delle colonie inglesi resi poi celebri dalle gesta del maggiore Robert Rogers, contro gli insediamenti francesi dell'Acadia. In questa storie non è difficile individuare i prodromi dello scontro all'ultimo sangue per il possesso delle colonie americane. Il terzo episodio, *Attacco a Fort William Henry*, ci riporta ad un fatto precedente realmente accaduto nel 1696, che dimostra come il famoso forte descritto da Fenimore Cooper rivestisse ancora prima delle vicende del noto romanzo un'importanza strategica, posto com'era sulle rive del lago George, la più breve via tra le colonie della nuova Inghilterra e la capitale della nuova Francia, Quebec, e l'estuario del San Lorenzo. Accaduta nel 1696 l'organizzazione delle spedizioni e delle scorrerie, gli odi tribali fra gli indiani, la dura vita dei coloni di frontiera sono resi estremamente realistici. Un'importante pagina non solo di fumetto, ma di rigorosa documentazione storica di un periodo poco conosciuto della storia delle colonie americane. Di pochi anni antecedenti alla vicende di Deerfield è l'interessante storia *Avventura sul San Lorenzo*, ambientata pochi anni prima della lega di Augusta ai prodromi dello scontro franco inglese per il nord America, che vede protagonista *Blek Macigno* presso una comunità di soldati franco piemontesi sbarcati a Quebec nel 1665 al seguito del duca di Salières. Disegnata da Antonio Capitanio su sceneggiatura di Mario Volta, l'episodio realizzato in occasione dei volume *Il Grande Blek-La storia e l'avventura*, ci descrive il posizionamento delle fortificazioni francesi a sud di Fort Chably, che tra il lago Champlain e la costa del Maine sull'Atlantico difendevano i

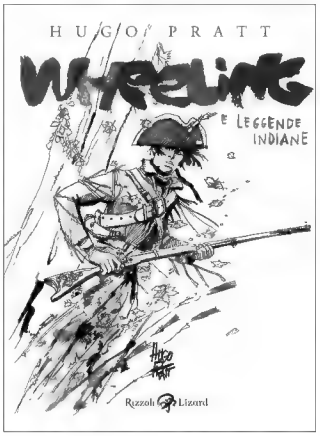
SPECIALE NUMERO 1 - 132 PAGINE!
Il comandante
MARK
LO SQUALO DEL CARIBE
Il comandante MARK presenta
GUERRE DI FRONTIERA
E IN PIÙ: IL VOLUMETTO «GUERRE DI FRONTIERA»!

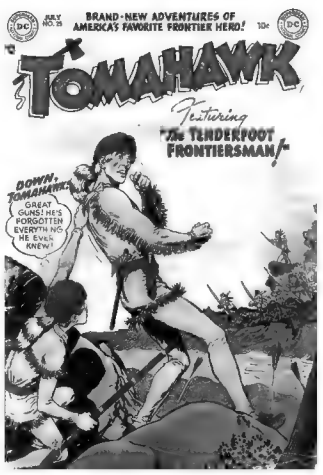
possessi del Re Sole dall'avanzata della colonizzazione britannica. Ma ancora prima dell'avvento del *Grande Blek* nel 1954 dobbiamo di nuovo al grande Galep il ritorno all'avventura nel nord America dopo l'esperimento di *Occhio Cupo* con l'album *L'agguato nella foresta*, per gli *Albi dell'Audace* nel 1948, che ci porta finalmente nel clima della guerra dei sette anni combattuta per il possesso definitivo del nord America. Sulla falsariga delle precedenti vicende narrate in *Occhio Cupo*, *Stefano Guitaut* riparato in Canada, riscatta i propri errori arruolandosi nella legione francese in lotta contro gli inglesi. Lo stesso sfondo che troviamo nel lavoro di Faustinelli e di un giovanissimo Pratt *Il traditore*, sempre per la *Collana Audace*, quello della guerra franco inglese, che rimane comunque in secondo piano e abbastanza sfumato rispetto all'avventura dei personaggi descritti nelle storie. Tuttavia il filone dell'ambientazione e il fascino dettato dal successo nella letteratura per ragazzi di libri come *L'ultimo dei Mohicani* concentra l'attenzione dei soggettisti e dei disegnatori sul quadro di vicende che vanno dall'inizio della guerra dei sette anni fino alla guerra d'indipendenza. Nel 1954, con l'entrata in scena delle avventure di *Blek Macigno* ad opera dell'incomparabile trio Sinchetto, Guzzon e Sar-



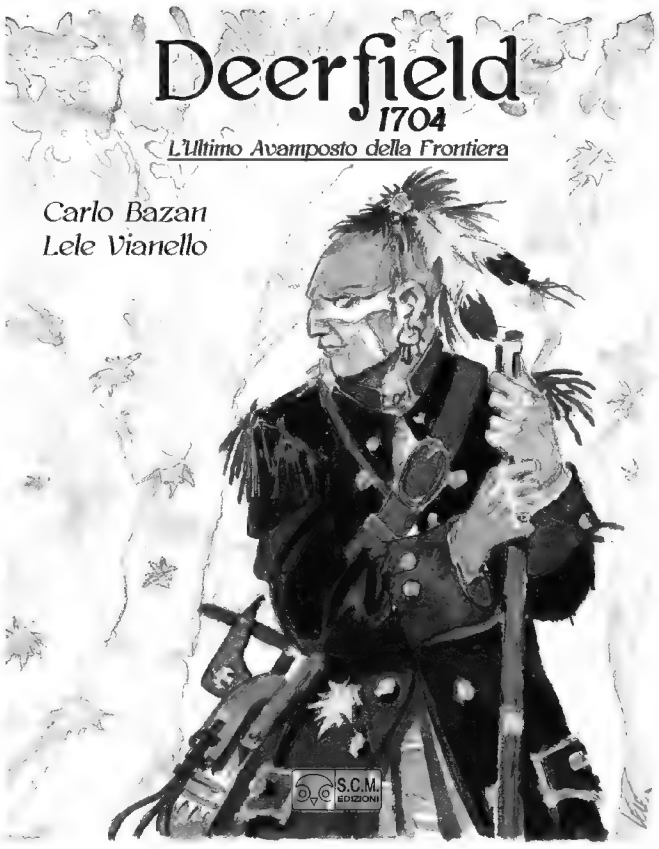
toris, noto a tutti gli appassionati con la sigla EsseGesse, il fumetto d'avventura ambientato nel Nord America in questo periodo storico compie un salto di qualità e di diffusione molto ampia nel mercato editoriale italiano e poi più su vasta scala in quello europeo. Gli elementi ci sono tutti persino nella prima versione, una sorta di prova con le avventure del biondo eroe appena abbozzato, più simile ad un normale cacciatore, dove il protagonista rimane in assoluto il giovane *Roddy*, *Il piccolo trapper* (1953). Grandi fiumi navigabili persino da grandi navi, estese foreste, indiani infidi e pacifici, malvagi di ogni sorta. Tutti elementi necessari per creare un scenario d'avventura vincente, a cui i tre grandi autori aggiungono con la serie ufficiale le Giubbe Rosse come nemici "d'ordinanza" e l'eroe biondo e incrollabile appunto come un "macigno". Il tema della rivolta delle colonie americane contro la madrepatria britannica diventa lo sfondo ideale per tutta una serie di avventure incredibili che vedono protagonista il forzuto eroe biondo e i suoi due amici inseparabili, il piccolo *Roddy* e l'enigmatico *prof. Occultis*, insieme alla libera comunità dei trappers, che, come gli allegri compagni della foresta di *Robin Hood*, fanno da spalla al nuovo eroe senza macchia e senza paura. Influenzato dal successo ottenuto negli USA dal comic *Tomahawk* e da alcune pellicole di avventure per ragazzi della Disney, titoli come *I cospiratori di Boston*, *Johhny l'indiano bianco*, e successivamente, dalla serie tv *Daniel Boone*. Quest'ultimo era interpretato dall'ottimo attore divenuto simbolo del tipico "*Frontier man*", Fess Parker già protagonista dei film della Disney su *Davy Crockett*. La serie del *Grande Blek* è così la capostipite di un mare di avventure che si inseriranno nello scenario del mito della grande frontiera. Benché la collocazione sia innegabilmente legata alla vicende della lotta per l'indipendenza delle colonie americane, tuttavia il senso della rivolta almeno all'inizio, nelle prime serie appare più sfumato, tanto da sembrare una mera iniziativa del singolo eroe che si batte con i suoi trapper più in generale per la possibilità di essere liberi nella frontiera, piuttosto che per un preciso disegno politico. D'altronde in numerose avventure vi è la presenza degli alleati francesi nella lotta contro gli inglesi nonostante che ai tempi della rivolta delle colonie la Francia non fosse più presente da alcu-

ni decenni nel nord America. Al di là queste divagazioni più o meno storicamente evidenziate, la serie del *Grande Blek* rimane il punto centrale dell'evoluzione del fumetto d'avventura ambientato nelle foreste del Nord America.
La guerra dei sette anni che vide Francia e Inghilterra contendersi il continente nordamericano scoppiò già con due anni in anticipo rispetto al continente europeo. I francesi inferiori di numero e quasi privi di aiuti dalla madrepatria seppero tuttavia tenere testa alla forze britanniche e alle milizie popolari delle tredici colonie fino al 1754; francesi e inglesi si affrontarono sulla frontiera che aveva come perno l'introvabile forte Duquesne dal quale i francesi dominavano la valle dell'Ohio. L'arrivo a Quebec del marchese di Montcalm con alcuni reggimenti di veterani e la sua decisione di affidarsi alle più esperte milizie locali canadesi, appoggiate da alcune tribù indiane per alcuni anni fecero veramente la differenza, rispetto al soverchiante numero delle forze inglesi, che vennero ripetutamente battute. La magistrale avanzata di Montcalm lungo il lago Champlain con la conquista di Fort William Henry, di Fort Ticonderoga e di Crown Point fu un vero capolavoro di strategia militare che, per poco non portò la forze francesi a marciare nella valle dell'Hudson ovvero in direzione di New York, uno dei maggiore centri delle 13 colonie. La lontananza dalle basi iniziali e la difficoltà di approvvigionamenti oltre che alle asperità del terreno e l'immane disparità di forze non consentirono al generale francese di proseguire oltre, tuttavia l'operazione di alleggerimento consentì un'ulteriore sopravvivenza della Nuova Francia. Tuttavia l'Accadia francese venne perduta e le sue popolazioni praticamente deportate. Solo dopo il disastro della colonna del generale Braddock nel 1755 il governo inglese si rese conto di dover adottare una strategia di più largo raggio con un maggiore impegno della sua flotta tanto nel 1758 da cercare di assediare Quebec con uno dei suoi migliori generali, James Wolfe. L'evoluzione storico qualitativa che si ha nel fumetto della grande frontiera non può prescindere dall'opera di James Fenimore Cooper e del suo ciclo legato alle avventure di *Nathan Bumpoo* alias *Calza di Cuoio* citato nella magistrale opera di Hugo Pratt, su sceneggiatura del grande e indimenticato Hector Osterheld *Ticonderoga Flint* (1957), ispirato alla figura di *Occhio di Falco*, del quale lo stesso *Ticonderoga* è un emulo; la bellissima serie ambientata nelle foreste della frontiera è coerente dal punto di vista storico, visto che riprende per filo per segno la sfortunata spedizione del generale Braddock finita miseramente sulle rive del fiume Monogahela che fu teatro di una delle peggiori sconfitte britanniche durante la guerra dei sette anni.
Fumetto d'elite che ancora oggi aspetta una doverosa riedizione per una delle storie più belle mai disegnate da Pratt. Tocca poi alla singolare figura di Onofrio Bramante ritornare sul tema della lotta tra inglesi e francesi con la serie di *Falco Bianco-il Robin Hood del Nord Est* (1964) e di seguito anche della seguente serie, quella di *Roll Pam*, dove lo scenario della lotta tra francesi e inglesi è ben presente. Anche se il destino delle forze francesi appare segnato, la rivincita è legata all'incessante guerriglia del barone di *San Castin* e dei suoi indiani *Pebnoscott*. L'assoluta coerenza storica degli eventi legati alla guerra dei sette anni fino alla caduta di Quebec e la resa di Montreal che, di fatto, pongono fine al dominio francese del Canada e nel Nord America l'abbiamo nella serie inedita in Italia *Bas de cuirs* del francese Georges Ramaioli che riprende filologicamente l'intera opera del ciclo della frontiera di Fenimore Cooper e nella bellissima serie d'oltralpe pubblicata negli albi della Glenat *I pionieri del nuovo mondo* di Charles, che ripercorre il destino parallelo dei due generali Montcalm e James Wolfe fino alla morte di entrambi sulle pianure di Abramo con la definitiva sconfitta francese e la conquista di Quebec. Il periodo che copre la fine del dominio francese in Nord America fino all'inizio della lotta per libertà delle colonie americane è colmato con assoluto rigore filologico dalla serie *Wheeling* (1962) opera magistrale di Hugo Pratt . In assoluta continuità come stile narrativo con il precedente *Ticonderoga Flint* (che ad un certo punto della saga compare ormai maturo come veterano del battaglione di Augusta), attraverso la figura di un nuovo figlio della frontiera, *Kriss Kenton*, si ripercorrono le aspre vicende, che, sul limite dalla nuova frontiera già spostata oltre i monti Allegheny, portarono alla rottura dei rapporti fra i coloni e la corona britannica; benché incompiuta la saga di Pratt ci introduce nell'essenza della lotta per l'indipendenza delle colonie americane con una serie di punti di vista che offrono una diversa angolatura per interpretare le motivazioni della sollevazione, attraverso una serie di singolari figure realmente esistite come *Daniel Boone*, *Simon Girty* e il maggiore *Robert Rogers*, già protagonista nella letteratura con *Passaggio a Nord Ovest*" di Kenneth Roberts (1937) e poi dell'acclamato film di King Vidor con un grande Spencer Tracy, forse uno dei migliori e più riusciti film sulla frontiera, probabilmente insieme al *Re degli indiani*, ovvero il primo film sonoro tratto da *L'ultimo dei mohicani* del 1937, interpretato da Randolph Scott nel ruolo di *Occhio di Falco*. Il Maggiore *Robert Rogers*, il temuto dagli indiani *Bobby Mazendo*, ripreso in seguito da Cavazzano nel suo *Capitan Rogers* (1980) in una fantasiosa e spassosa edizione, dove addirittura, il nostro capitano, che storicamente rimase fedele alla corona britannica, è schierato apertamente contro le Giubbe Rosse. Più fedele e correttamente ispirato al libro di Roberts e al film di King Vidor è al contrario la bellissima edizione realizzata dal grande Dino Battaglia *L'uomo del New England* per la collana *Un uomo, un'avventura* sempre ad opera dell'editore Bonelli (Edizioni Cepim 1978). Ancor prima del *Capitan Rogers* di Cavazzano l'idea d'interpretare in chiave umoristica l'epopea della frontiera registrava il tentativo dei due autori di *Asterix*, Goscinny e Uderzo come la breve serie di *Umpa-pah* ambientata in una ipotetica Nuova Francia vista però dalla parte degli indiani. Serie interessante che ebbe vita breve tra il 1958 e il 1952 in quanto i due autori preferirono dedicarsi a tempo pieno alle storie del piccolo eroe gallico, visto il suo crescente successo. All'inizio degli anni 70 uscirono e sulla rivista *Eureka* e poi in due volumetti della collana *Eureka pocket* le strip dei *Coloniali* e di *I coloniali molti anni dopo* del geniale disegnatore americano Joe Escourido. Striscia tutta imperniata su una serie di personaggi rappresentativi della società coloniale del XVIII secolo e sulla presa in giro degli stereotipi di quel periodo.
Una sagace e spensierata rilettura della trama di *L'ultimo dei moicani* di Cooper, ma anche con qualche richiamo allo stesso Hawthorne. La serie ha il merito di incentrare una prima parte durante la guerra dei sette anni contro la Francia e poi appunto in una sua seconda fase affrontare in totale humor il tema dell'emancipazione delle colonie dalla madre patria.
Il tanto citato e misterioso Fort Duquesne che di fatto sbarrava il passo all'avanzata delle colonie britanniche nella valle dell'Ohio, tanto da essere la causa dello scoppio anzi tempo rispetto alle vicende europee della guerra dei 7 anni è quindi della sua localizzazione fa da sfondo alla vicenda narrata in *Wakantanka*, nata anche questa in Argentina ad opera di Juan Zanotto e del grande Hector Oesterheld, iniziata nel 1976 e pubblicata in Italia a partire dal 1981 sulla rivista *Skorpio*. Un'opera di grande maturità che riprende le tematiche di *Ticonderoga* che purtroppo il grande sceneggiatore argentino non poté completare per




BRAND-NEW ADVENTURES OF AMERICA'S FAVORITE FRONTIER HERO!
TOMAHAWK
Featuring
"The TENDERFOOT FRONTIERSMAN"
DOWN, TOMAHAWK! GREAT GUNS! HE'S FORGOTTEN EVERYTH NG HE EVER KNEW!

la sua prematura scomparsa. La serie terminò sui testi di Carlos Albiac. Come è noto la vicende della localizzazione del forte francese vide protagonista lo stesso George Washington e l'infausta spedizione del Generale Braddock.
La spina nel fianco di questo forte francese si risolse da sola quando l'ormai esigua guarnigione isolata e ormai abbandonata decise di sua spontanea volontà di abbandonare il forte dopo averlo dato alle fiamme e di ritirarsi verso la nuova Francia. La lotta per l'indipendenza delle colonie non arresta l'avanzata delle frontiera che anzi è fonte di nuovi eroi e di nuovi stili fra tutti quello western, così abilmente narrata nella mitica *Collana Rodeo* per l'editore Bonelli in *La storia del West* dei grandi Gino d'Antonio, Renzo Calegari e Sergio Tarquinio. Tuttavia il completamento di questa panoramica sul fumetto di frontiera non può prescindere dal *Comandante Mark* nato sempre dalla fantasia della Essegesse.
Sull'onda dell'esperienza maturata con il *Grande Blek* nel 1966, dopo



i primi tre episodi di *Red Buck* ad opera di Sergio Tarquinio per la nuova *Collana Araldo*, sempre per l'editore Bonelli, ovvero sulla falsariga degli eroi alla *Daniel Boone* comparve il primo episodio dedicato alle avventure dei *Lupi dell'Ontario* con il *Comandante Mark*. Una serie che si protrasse per ben 281 albi fino al 1990 e che è stata riproposta da Gianni Bono (e che passerà nella mani di Stefano Mercuri per una edizione a colori). Opera di grande maturità rispetto alla precedente serie dedicata al *Grande Blek* la lotta per l'indipendenza è ben strutturata, tanto che il *Comandante Mark* e i suoi Lupi fanno parte di fatto dell'esercito regolare americano che veniva definito *Continentale*.
La serie è strutturata cronologicamente tra il 1777 e il 1781 e si conclude appunto con lo scontro finale di Yorktown, la cittadina della Virginia sul fiume James dove il generale britannico Cornwallis si arrese alle forze congiunte di Washington e del generale francese De la Rochembeau.

L'ANGOLO DI PRATT

Fra il disperso e il ritrovato

di Gianni Brunoro

Parafrasando una ormai consolidata espressione, non possiamo evitare di riconoscere a volte con noi stessi che *"Hugo Pratt è vivo e lotta insieme a noi"*... Perché non solo si continua a riproporre sotto differenti forme editoriali la sua opera (ultima, la riproposta in edicola come supplemento del *Corriere della Sera* o *La Gazzetta dello Sport*, di tutti i suoi fumetti), non soltanto non si estinguono le mostre riguardanti sotto le più diverse angolature ciò che è uscito dal suo "magico pennello"; ma perfino il suo ex-collaboratore Marco Steiner propone, in un romanzo (*Il corvo di pietra*, ed. Sellerio) alcune scene della vita giovanile di *Corto Maltese*... ! E anche nella ormai collaudata consuetudine delle Aste di materiali fumettistici – in particolare, tavole e disegni originali – vengono esibite opere sue inedite (a prezzi sempre meno... concorrenziali e con problematici sospetti, su alcune di esse, di falsità apocrifa) o a volte pubblicate in tempi non sospetti, ma in periodici di così limitata fruizione, per cui tali disegni non sono stati visti che da una limitatissima fascia di appassionati.
È questo il caso di un paio di suoi interessanti acquerelli, ora in vendita attraverso un'Asta di cui si parla in altra parte di questo numero di *Fumetto* e i cui organizzatori li hanno giudicati talmente di richiamo da indurli a usare uno di essi come copertina del catalogo. Sono acquerelli pubblicati dall'Editoriale Quotidiani Veneti di Giorgio Mondadori (passati in seguito al Gruppo Caracciolo, quello di *L'Espresso*), vale a dire *Il Mattino di Padova*, *La Tribuna di Treviso*, *La Nuova Venezia*. E quindi visti da un pubblico estremamente limitato. Insomma, la loro attuale riemersione alla luce del sole finisce per fare assumere loro un sottile sapore di opere inedite, benché tecnicamente non lo siano. Senza contare che quei quotidiani raggiungono – ancora oggi – soltanto una parte minoritaria dei lettori del Veneto (quelli appunto delle tre province corrispondenti), per cui quelle immagini, rimaste sepolte per decenni, sono uscite perfino dalla memoria di chi al tempo le aveva pur viste. Vale come esempio addirittura quello del sottoscritto: a quel tempo ero collaboratore dei quotidiani stessi e avevo già pubblicato due anni prima, nel 1984, il saggio *Corto come un romanzo*, sul gran personaggio di Hugo Pratt: quindi se sul momento la mia attenzione ai due disegni era stata... vigile, eppure in seguito francamente anche per me essi sono caduti nel

Manara, da Il Mattino 1986

dimenticatoio. Figuriamoci quindi per chi non avesse verso la sua opera quell'attenzione specifica che potevo avere io per le citate ragioni.

Eccoli, dunque, riemergere dalle nebbie dell'oblio per venire riproposti e finalmente ri-visti, nello splendore dei loro colori (purtroppo non rilevabili nella riproduzione in bianco/nero della nostra rivista): dico lo splendore, perché, nonostante la loro pubblicazione a colori nei quotidiani, tuttavia il retino a grossa grana puntinata tipico di questo tipo di stampa e una certa deriva nei colori medesimi non permetteva evidentemente di gustarli nella loro integrità. Veniamo comunque ai loro requisiti tecnici.

Essi sono usciti come contrappunto figurativo al racconto in due puntate di Alberto Ongaro *Il matrimonio*, nei giorni di sabato 26 e di domenica 27 luglio 1986. Rientravano in una di quelle iniziative cui durante l'estate ricorrono spesso i quotidiani, ossia proporre pagine di varietà concepite in modo da fornire ai loro lettori un'occasione intrattenitiva: giochi, parole incrociate, gossip, foto piccanti, varietà di ogni tipo. Compresi magari dei testi per una rilassante lettura, quale nel caso presente *I racconti dell'estate*. Per i quali la redazione – o comunque il curatore dell'iniziativa – era del tutto consapevole del potere seduttivo esercitabile da parte di un disegno di Hugo Pratt, tanto da mettere in prima pagina come strillo, quello riprodotto qui accanto. Non a caso il testo era affidato a uno scrittore di altissimo livello, appunto Alberto Ongaro, che al di là del fatto di essere amico di Pratt e suo collega di lavoro da sempre, è comunque considerato ancora oggi uno dei grandi romanzieri italiani (e da me personalmente, come ho avuto occasione di scrivere più volte, un autore di straordinaria eleganza stilistica). Detto qui per inciso, la "furbizia" dell'iniziativa sarebbe proseguita anche in seguito. Infatti, dopo le due pagine di Ongaro/Pratt, ne sarebbero venute altre cinque corrispondenti, da mercoledì 30 luglio a domenica 3 agosto 1986, a *Le Cupole della Celestia*, scritto da un altro grosso calibro della scrittura qual era Carlo della Corte, il cui racconto era illustrato da Milo Manara: per il quale pure c'era in ciascun numero lo strillo di richiamo in copertina. Una trama abbastanza mozzafiato: *Leonard* e *Marta*, due ricchi giovani sposi chiedono ospitalità e la ottengono alle *Cupole della Celestia*, un luogo macabro sotto la ferrea direzione di *madre Blackie*, che spilla denaro ai vecchi ospiti condannati a morte da mali incurabili. *Leonard* scopre che la moglie è sana come un pesce e architetta un piano di fuga, seducendo allo scopo *Marika*, la segretaria di *Blackie*...

Pratt, da Il Mattino 1986

Pratt, da Il Mattino 1986

Però, per tornare al nostro Pratt, anche il racconto di Ongaro era una lettura osé tale da solleticare il lettore: qui il protagonista è il pensionato delle ferrovie *Emilio Fornasier*, vedovo, che si vede improvvisamente sfrattato dalla sua casa, nella quale ha sempre vissuto e dove è morta la moglie. All'osteria, egli parla della propria situazione e la mattina dopo gli si presenta in casa un noto malavitoso, *Marcon*, che gli promette di sistemare la faccenda col proprietario della casa, in cambio di un favore: il matrimonio con una bella jugoslava. E qui la situazione scivola nel boccaccesco...

La pubblicazione sul quotidiano si fregia, per così dire, di una interessante bizzarria, o forse sarebbe meglio dire una astuzia strategica. Cioè: per l'occasione, Hugo Pratt aveva eseguito due disegni uno per ciascuna delle due puntate previste. Ma l'impaginazione del racconto trovò il modo di... moltiplicarli, nel senso che ciascuna delle due pagine fu corredata di una delle due immagini, riprodotta per intero, insieme però a un paio di particolari isolati dall'immagine alternativa. In tal modo, la pagina ne veniva... lussuriosamente illustrata!

Al di là di tutto ciò, comunque, resta da sottolineare un'ultima e interessante particolarità: con questa occasione veniva quasi a completarsi, con una ulteriore modalità, il lavoro fatto lungamente insieme da Ongaro e Pratt. In Argentina, ovviamente, essi avevano collaborato come soggettista e disegnatore, su centinaia di tavole; poi, nel 1971, in una specie di lavoro metanarrativo, Pratt era diventato il protagonista di *Un romanzo d'avventura*, una (bellissima) opera narrativa di Ongaro; il quale poi era stato lo sceneggiatore di una pièce teatrale desunta da *Corto Maltese*; e qui infine, Pratt era l'illustratore di un racconto di Ongaro. Un lungo e variegato cammino sulla via di una asciutta ma solidale amicizia, intesa al divertissement dei lettori.

Salvatore Deidda: dalla Sardegna al fumetto

di Franco Guerra

La Sardegna è sempre stata una fucina di fumettisti, ma, uno che ha vissuto in Liguria anche se la sua ascendenza era proprio legata all'isola, mi è stato riportato alla memoria dal mio incontro avvenuto nei mesi scorsi con un giovane talento musicale (che fosse il noto cantante ligure Stefano D. l'ho scoperto solo dopo aver fatto la nostra chiacchierata relativa a Salvatore Deidda), quando questo giovane entrò nei locali del mio club di appassionati di fumetti e scoprii la sua vicinanza con il disegnatore Salvatore, che avevo ammirato quando lavorava per le pubblicazioni Bonelli. Il risultato di questa mini intervista è nelle note sottostanti, che hanno solo il pregio di cercare di rinfrescare la memoria nei nostri lettori attorno al nome di un artista scomparso in maniera repentina in giovane età, quando aveva ancora davanti a sé molto ancora da dare al suo pubblico. Egli era un talento "serotino" che si faceva ispirare dal tramonto, avvolto dall'ispirazione delle ombre della sera che calano, e che disegnava senza sosta fino alle più profonde ore della notte.

Deidda era nato a Seui il 2 Gennaio del 1953 ed era uno stimato professore di disegno, che insegnava nella scuola media-inferiore di Barisardo nell'anno 1988-1989. La sua passione per la grafica e per il disegno non spiccava soltanto attraverso il fumetto (di cui era un grande cultore), ma era anche noto come un buon realizzatore di modellini di automobili e di monumenti. Il suo desiderio di arrivare a raccontare storie attraverso il disegno era assecondato dalla famiglia, che gli era vicina e lo spronava, attraverso anche l'affetto che gli testimoniavano i nipoti, a portare avanti questa sua voglia di disegnare l'avventura e l'umanità, attività che mettevano in luce la sua sensibilità di uomo e di artista. Quando cercava l'ispirazione per le sue tavole, si escludeva dal mondo circostante e il tavolo da disegno diventava il suo solo mondo; dopo un inizio un poco tentennante come accade a tutti i principianti, cominciò ad impadronirsi della tecnica del mestiere attraverso le sue prime storie presentate su *Lancio Story* e *Orient Express*. All'inizio della sua carriera Deidda ha collaborato anche con lo staff IF di Gianni Bono illustrando diverse storie di guerra per la casa editrice Dardo e collaborando anche con l'ed. Cenisio e con realtà inglesi come la I.P.C. Nel 1984 approda alla Sergio Bonelli Editore, dove disegna quello che oggi sembra essere il suo simbolo sulle tavole da disegno, *Martin Mystère*, fumetto simbolo dell'autore sardo. Egli ne disegnò 4 numeri (i n.73-74-101-102) dimostrando una crescita rapida del suo stile che prometteva alla grande per il suo futuro grafico. Grande amante del cinema, l'artista deve molto anche alla lezione di Ivo Milazzo, conosciuto a Genova, dove Deidda ha vissuto grande parte della sua vita. L'insegnamento di Milazzo caratterizza il suo segno rendendolo originale e armonioso. Nel corso degli anni si stava sviluppando uno stile personale già visibile nelle tavole realizzate per *Martin Mystère*. Purtroppo l'evoluzione del suo tratto non si è potuta compiere appieno, perché un destino avverso se l'é portato via nel 1990 a soli 37 anni. Resterà sempre vivo quel suo tratto e quella sua vivace ed originale fantasia grafica, capace di dare vita ad un vero disegno, rendendolo un puro dipinto dove i sogni attraverso la trasparenza di se stessi possono avverarsi in una concreta realtà.

Una tavola di Martin Mystère

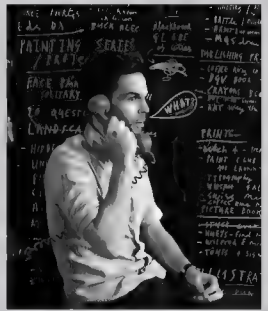
OLIVER JEFFERS, UN GRANDE TALENTO

Oliver Jeffers crea arte e racconta storie. Dopo il successo di *How to catch a star*, ora al suo decimo anniversario, ha continuato a realizzare molti libri acclamati dalla critica, tra i quali: *Chi trova un pinguino...* (in seguito trasformato in un corto animato, vincitore del BAFTA), *L'incredibile bimbo mangialibri*, *Nei guai*, *Quest'alce è mio!*. Ha creato inoltre una serie di albi illustrati con protagonisti gli *Ughi*, simpatici personaggi tutti uguali sempre alla ricerca di qualche segno che li distingua gli uni dagli altri: *Gli Ughi e la maglia nuova* e *Gli Ughi in: Io non c'entro!*. Le sue opere sono state esposte in tutto il mondo, è ricercato come artista per campagne commissionate e ultimamente ha diretto il video per la canzone degli U2 *Ordinary love*, vincitrice di un Golden Globe.

Nato in Australia e cresciuto a Belfast, Oliver ora vive e lavora a Brooklyn, New York.

I titoli tradotti da ZOOlibri attualmente disponibili sono:

Chi trova un pinguino
L'incredibile bimbo mangia libri
Nei guai
Quest'alce è mio!
Gli Ughi e la maglia nuova
Gli Ughi in: Io non c'entro!



Il digitale colpisce ancora...

di Walter Iori

La possibilità creata dalla novità della stampa digitale di realizzare a poco prezzo anche un numero relativo di copie sta creando dei... mostri! Sono già molte le sigle "pirata" che stanno utilizzando il mezzo per proporre a nuovi lettori e ad appassionati dell'antiquariato materiali che dell'antiquariato non hanno né nulla, né poco. Già abbiamo visto lo scatenarsi dei tentativi di racimolare quattrini tramite i canali della vendita sul web, portando personaggi come *Diabolik* o *Kriminal* in edizioni diverse rispetto a quelle che avevano affrontato negli anni passati le edicole ed in formati mai esistiti per quegli eroi, con un discreto successo di vendite; se si pensa ai costi ristretti sostenuti da chi ha compiuto l'operazione, trovarsi a pagare una serietta a striscia di una

Rivoluzione infernale
Settembre 1955
SE NON ERRO TI AVEVO SCACCIATO DALL'INFERNO, GEPPO! LA TUA BONTA' MI AVEVA NAUSEATO! COME HAI OSATO RITORNARE?
PIETA', O SOMMO SATANA, PIETA'!
Serie Cronologica n° 2
20 PAGINE
50 LIRE

decina di numeretti con le avventure di uno di questo eroi del delitto 50 e più euro è un vero... delitto! Ma questo tipo di produzione sta ora prendendo anche altri binari, meno frequentati che sembravano non essere in grado di offrire possibilità di guadagno a chi tentava l'avventura. Alcuni mesi fa sono comparse le avventure de *L'Uomo Ragno*, quello originale di S. Lee e Ditko, in un formato striscia con 36 pag. a colori prezzate in maniera truffaldina L.30. La cosa grave è che in questi due fascicoli apparsi (il secondo si intitolava *L'Uomo Ragno contro l'Avvoltoio*) rimangono

in seconda di copertina i numeri e le date delle autorizzazioni vere del tribunale di Milano, il nome dell'ed. Corno e la data di uscita del fumetto originale: 30/04/70! E' vero che chiunque capisce subito che si tratta di un intervento apocrifo effettuato oggi e non una quarantina di anni fa, ma gli elementi per configurarlo come un tentativo di truffa ci sono tutti. Il secondo caso riguarda la famosa creatura di G.B. Carpi *Geppo* (dopo il ritorno in libreria per mano della RW/Lineachiara sembra esserci un ritorno di fiamma per il diavolo buono!). In un primo tempo il

libretto che aprì le danze s'intitolava *Rivoluzione infernale*, era targato come *Albo Il Birillo*, nome che ebbe veramente la collana messa in piedi dall'editore Bianconi al momento del lancio in edicola del personaggio, e portava la data di cover fasulla del 1958. Poi le cose sono cambiate, in meglio per gli eventuali acquirenti che ora si trovano di fronte a 3 fascicoli (n.0, *Geppo il buon diavolo*, n.1, *Vita nuova all'inferno*, e n.2, *Rivoluzione infernale*) che formano una nuova collana senza riferimenti al percorso dell'ed. Bianconi; si tratta di una "serie cronologica" (così l'indicazione in copertina) che, pur variando il numero delle pagine dei fascicoli (8, 28 e 20) portano sempre lo stesso prezzo in copertina: L.50. A chi toccherà la cura digitale nei prossimi mesi?

Chi si rivede? Macarietto

di Enrico Anceschi

Abbiamo di recente parlato del personaggio clonato da Alessio sulle spalle di Erminio Macario, che furoreggiò a lungo nei periodici della famigia Boschi e pensavamo di avere finito per un po' di parlarne. Invece...

Sotto la sigla di ed. Carroccio nel corso (si pensa) del secondo quinquennio degli anni quaranta il personaggio venne riesumato, sempre con la mano (felice a dire il vero) di questo fantomatico Alessio, che lo utilizzò per una serie di albi in formato orizzontale di 20 pagine spillate che entrarono sotto la sigla di *Prescolastica Serie Piccola* nella cartolerie del nostro paese. Ricordiamo che già questa sigla (ma in formato decisamente più largo) era stata più volte usa-

ta dagli editori Boschi. Il numero che abbiamo rintracciato vede il simpatico personaggio alle prese, in *M. lattoniere*, con tubi, fontane, chiavi inglesi e simili aggeggi, che avrebbero potuto rivaleggiare con il mondo disneyano del *Sig. Tubi* nelle classiche storie di *Topolino*.

Chiariamo subito che il nome di collana *Prescolastica* non va visto nell'ottica moderna; non ci sono giochini, disegni, lettere grandi e racconti brevi per chi ha da poco iniziato a maneggiare lettere e libri, ma anzi i caratteri sono piuttosto piccoli ed il racconto, pur infantile nell'evoluzione, è corposo; diciamo che l'unica concessione ai piccoli lettori erano le belle immagini a colori (con alcune lasciate in bianco nella speranza che fossero i bimbetti a colorarle) che apparivano a tutta pagina nel corso della vicenda. Il numero che abbiamo trovato è il n.54; ci saranno altri 53 fascicoli con le marachelle di *Macarietto* oppure negli altri numeri saranno state riciclate altre avventure già nel carniere degli editori? Chi lo sa parli!

Quando Corto era in bozzolo

di Gianni Brunoro

Lo scorso 13 febbraio 2014 è uscito un romanzo sul quale, forse a ragione, si è molto chiacchierato: *Il corvo di pietra*. (ed. Sellerio, 200 pp., 14,00 Euro). In esso, l'autore Marco Steiner racconta alcune esperienze dell'adolescente *Corto Maltese*, oggi un mito. È un libro che, pur nella sua semplicità e gradevole leggibilità, rimane a modo suo complesso: è avventura di mare, viaggio per acqua e per terra, ricerca di un tesoro nascosto... Steiner fu il più stretto collaboratore "letterario" di Hugo Pratt, come lui appassionato di vita e letteratura e capace di perdersi fra atlanti, mappe e piatti fumanti, rivivendo le atmosfere di grandi scrittori del passato. Elementi, dunque, idonei ad accendere sul romanzo il fitto chiacchiericcio di cui sopra.

La narrazione, del resto, è fitta di non pochi elementi romanzeschi. Perfino a cominciare dal *nom de plume* dell'autore, che dichiara di averlo avuto "in regalo" dallo stesso Pratt, come in gioco, durante una passeggiata sul lago di Losanna: «Mar-co», dai personaggi favoriti, Marlowe e Corto, «Steiner», come pronuncia mitteleuropea storpiata dell'autore prediletto, John Steinbeck. Perché erano tutti e due affascinati dalle stesse passioni, Conrad e Stevenson su tutti. Per non dire del desiderio di sempre, coltivato da Pratt, di recarsi alle isole Samoa, proprio per rendere omaggio alla tomba di Stevenson, autore di quel capolavoro, *L'isola del tesoro*, la cui eco risuonava incessante nell'animo di entrambi. Tanto che a un certo punto di questo romanzo Steiner fa pronunciare a uno dei personaggi una di quelle frasi che senza dubbio sarebbe piaciuta a Pratt, perché possiede la struttura icastica di quelle specie di aforismi che lui stesso inseriva nelle proprie opere: «Ci sono diversi tipi di tesori, quelli che possono essere nascosti in una grotta con gradini da scendere e quelli che invece si celano all'interno dell'animo umano». Poi questo stesso Calder suggella la frase sentenziando: "E *l'animo umano è ricco di contrasti e di contraddizioni*". Frasi dunque – questa e altre – che lasciano intendere come Steiner abbia ben assimilato il canone di scrittura del Maestro e si esprima in una prosa tipicamente prattiana. È una mimetizzazione a volte addirittura perfetta, basta qui citare solo un paio di brani. Per esempio, quando un altro importante personaggio, Norman Riley, racconta:

"*Avevo imparato anche altre cose, da altra gente, dagli aborigeni. Loro sanno parlare e capire gli animali, attraverso i sogni... ah, ma questa è un'altra storia...*"

L'immagine di copertina del libro

"*Capire gli animali con i sogni, com'è possibile?*"

"*Lo fanno, Corto, ma questa è un'altra storia, da raccontare magari in una notte di luna piena, quando ci sarà un arcobaleno*".

O nel brano conclusivo del romanzo, suggellato dalla frase di *Kee*: "*Quando una storia finisce bisogna sentirlo nell'aria* – disse il comandante come se parlasse a un pubblico invisibile– *Ora dobbiamo andare. Il Dedalo si avviò verso un'altra porta d'Oriente e verso un altro mare, che avesse ancora il colore del mare*".

Basta avere un minimo di dimestichezza con la scrittura di Pratt (fumettistica o romanzesca) per rendersi conto delle fondamentali analogie di atmosfera, di struttura, di echi.

Del resto, quella di Steiner è una scrittura anche molto "visiva", quasi fosse una sceneggiatura pronta per essere trasposta in altro linguaggio; cioè una scrittura "già" immagine, in attesa di una eventuale "mano" che la trasformasse in racconto anche visuale: magari, innanzitutto, un graphic novel. La trama? In fondo non è nemmeno tanto importante, deduciamola dalla fascetta editoriale: "*Tre ragazzi uniti dall'amore per l'avventura e tre strani individui stretti in un patto esoterico di vendetta, che si confrontano tra Venezia, Malta e la Sicilia: la posta è un tesoro, legato al superamento di una prova che dannerà chi tenta e non riesce. E il tesoro è nascosto dall'enigma di una piccola statua: il corvo di pietra. Per spacconeria, Corto e l'amico Bertram dell'isola di Man, ai quali si unirà l'australiano Norman Riley, rubano il corvo, ma dietro questo c'è una specie di profezia: [...] e di impresa in impresa, di colpo in colpo, di incontro in incontro, il volo del corvo si slancia indietro fino a un remoto tradimento inciso nel sangue della storia siciliana che ha iniziato un lungo cammino di vendetta. [...] L'esoterismo, la varietà dei luoghi e dei costumi, i precisi riferimenti storici, il realismo eccentrico dei personaggi; e a questo si aggiunge il desiderio di fuga tipicamente salgariano, l'impossibilità di un personaggio come Corto Maltese di vivere nei tempi attuali e il vuoto esistenziale che causa questa consapevolezza*".

Ecco perché, sulla trama, dicevo sopra "nemmeno tanto importante": perché siamo ancora una volta a un principio prattiano. In quanto, se pur vi si trattano elementi "da" altre storie, in fondo è stato lo stesso Pratt a teorizzare che, dopo la Bibbia, tutte le storie non sono che riscritture di essa. E comunque, l'ha addirittura scritto lui stesso come "manifesto". Infatti non sono rare le occasioni in cui *Corto Maltese* esprime pareri che è del tutto legittimo attribuire a dei «credo» del suo autore. Pertanto è presumibile che quando Pratt, nell'episodio *E di altri Romei e di altre Giuliette*, gli fa dire "*Non c'è niente di scritto, Shamael, niente che non si debba riscrivere un'altra volta*", egli sia ben consapevole che il discorso vale non solo nel contesto del dialogo fra quei due (che nello specifico alludono al destino), ma anche del tutto in generale. Vale comunque, di sicuro, per tutte le storie scritte dallo stesso Pratt. Perché in effetti, nella serie *Corto Maltese*, ricorre una tale serie di elementi e spunti già precedentemente e contestualmente espressi nelle sue opere, da lasciar comprendere come, da anni, egli andasse ormai componendo non una semplice saga narrativa, ma costruendo un intero mondo, il «suo» mondo.

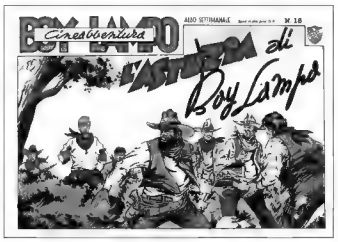
Che è quello in qualche modo riecheggiato dal romanzo di Steiner. Romanzo caratterizzato da momenti di prosa di ambiente gattopardesco, da altri di tonalità salgariane, mentre in altri ancora la prosa è decisamente fumettistica: intendendo con ciò una limpida descrizione, dal chiaro sapore di una sceneggiatura. Tutto, insomma, riconduce a tipici sapori della prosa di Pratt.

A parte certe curiose devianze, con tutta probabilità corrispondenti a una propensione personale di Steiner. Infatti nel romanzo, gran parte del quale si svolge in Sicilia e precisamente a Scicli, figurano una quantità di elementi caratterizzanti la cultura siciliana, specie quella alimentare. Sono momenti narrativi nient'affatto rari, in qualche punto addirittura insistenti, come per esempio nella fluviale descrizione di un banchetto dove – si potrebbe dire – il racconto vira al vero e proprio "trattato" eno-gastronomico: "*pollame crudo e pulito, senza penne, né testa, né zampe; seguiva un vassoio carico di spezie di tutti i colori e profumi; un altro ripieno di limoni verdi e melagrane; quindi un vassoio con bottiglie di Marsala; e infine un altro con tre pani di burro, una ciotola d'olio che dall'aroma che diffondeva sembrava appena spremuto, un pugno di sale e grani di pepe*" e così via per un paio di pagine, fino a "*e qui il mosto cotto si lega col brodo di carne insaporito con cannella, zenzero, chiodi di garofano, farina, rosmarino, scorza di limone verdello grattugiata e succo di melagrana. La salsa ben stretta, ma sempre fluente...*" e ancora avanti. Frasi che sono solo un minimo stralcio da parecchie pagine, mentre qualcosa di analogo ricorre più e più volte in altri momenti del racconto. Certo, viene spontaneo chiedersi che cosa ne penserebbe Pratt. Ma si può facilmente sospettare che – con quel senso del gioco e un po' della beffa che lo caratterizzava – anche queste parti inconsuete non sarebbero spiaciute al Maestro, sempre goloso di odori, sapori e altri aspetti coinvolgenti i sensi, dall'odorato al gusto, senza magari trascurare la vista, perché "*si mangia anche con gli occhi*" e "*anche l'occhio vuole la sia parte*"...

In definitiva, come ben si comprende, qui il lettore non si deve aspettare un'«avventura» di *Corto*, perché non lo è; né è quella di un *Corto* giovane. È invece una vicenda-presagio, in cui il suo ruolo non è quello di protagonista – come forse ci si aspetterebbe o si desidererebbe – ma semplicemente quello di corifeo. Dove i fatti che accadono serviranno a forgiare in qualche misura il suo futuro carattere, mentre le persone che incontra, e insieme alle quali agisce, potranno servire da modello per quella che sarà la sua futura personalità...

Quale appare già qui in varie sue frasi laconiche (di sapore, a volte sì, prattiano), segno di una psicologia che è un sicuro presagio di quella che sarà la sua, "da grande".

Il **Vulcania Club** si fa vivo con una bellissima anastatica della serie a striscia *Cine Giornalino* realizzata nel 1951 dall'ed. Tomasina e oggi di difficilissimo reperimento; affidata al segno di Bramante, racconta le avventure di *Silverpitt* durante la colonizzazione degli Stati Uniti d'America (in app. troviamo il racconto delle avventure di *Ulisse*); sono 21 fascicoli (con anche le gesta western di *Rocky Cassidy*) che vengono messi in commercio a euro 100; dopo una lunga pausa è arrivato anche un lotto dell'anastatica di *Boy Lampo* di Sciotti: si tratta dei numeri dal 17 al 28 di una serie che varrebbe la pena rivisitare. Accanto a questa ha ridato vita ad un'altra collana a striscia proposta nella versione che ne diede l'ed. Selene alla metà degli negli anni cinquanta: si tratta di *Marcellino* che era la riproposta di *Angeli della strada/Terry l'intrepido* di Leone e D'Antonio realizzata in prima battuta dall'ed. Ippocampo nel 1950; la versione della Selene si avvale delle splendide copertine di C. Cossio e dei disegni di Cimpellin a conclusione della serie (euro



130). L'**ed. Mercury** (via Marconi 6, San Giovanni in Persiceto, BO) ha sempre nuove realizzazioni da sottoporre all'attenzione dei collezionisti: si parte con il primo *Book de Luxe* delle piacevoli avventure del *Giudice Bean* di Nolitta e Tarquinio (260 pag., euro 35), per proseguire con il massiccio *Zenith de Luxe* che presenta le gesta di *Zagor* dall'inizio (260 pag., euro 30) e con il lotto 21° della *Collana Grandi Minori* che inserisce tra personaggi come *Condor Gek, El Bravo, Ray Fox...* anche le drammatiche gesta di *Marussia* realizzate a suo tempo dall'abile mano di Tarquinio per il libretto *Ardito*. In attesa della nuova versione a colori del *Comandante Mark*, diverse altre perle appaiono nelle sue edizioni: partiamo dalle avventure di *Akim* di Renzi e Pedrazza che vengono presentate in maniera inedita in fascicoli spillati nel 20° lotto che porta ai collezionisti i numeri dal 77 all'80 (euro 25; si tratta delle strisce dal n.747 al n.767 pubblicate dalla Tomasina). Dal catalogo Bonelli arriva il 17° lotto della *Collana Zenith Gigante* (n.116/119) con le avventure di *Zagor* (euro 60), personaggio di cui incontriamo anche lo *Special Collezione* cartonato n.33 (euro 30) e il 40° lotto delle raccoltine inedite a striscia (con i n.118/120, euro 25), mentre di *Tex* abbiamo incontrato il 7° lotto della riproposizione in versione anastatica delle storie spillate e non censurate (gli albi n.19/21, euro 60), seguite dal lotto XXV degli albi a colori con i n.4/7 della serie *Drago Nero* (euro 30). Sempre legate allo stesso marchio editoriale sono apparsi il lotto 26° delle raccoltine a striscia delle gesta del *Piccolo Ranger* (n.86/88, euro 25), il 5° della indimenticabile *Collana Rodeo* (con i n.17/20, euro 60), il terzo della seconda serie *Zenith Gigante* con le avventure di *Hondo* (n.7/9, euro 60). Tra le raccolte segnaliamo quella del mondadoriano *Pecos Bill* (n.8, euro 20), quelle tratte dal catalogo Dardo (le rac. n.19 sia degli *Albi del Grande Blek* che degli *Albi di Capitan Miki*, euro 20), la 10a e conclusiva racc. di *Furio* (euro 20), la racc. n.42 di *Akim* (euro 25). Segnaliamo inoltre sempre provenienti dalla Dardo il 7° lotto dei libretto *Albi di Kinowa* (euro 40), il 20° lotto dei libretti della serie *Albi di Capitan Miki* (euro 40) e il 10° lotto della *Collana Prateria* (euro 30). L'**Old Comic Club** continua con le proposte di albi a maggiore foliazione brossurati: sono usciti il 1° libro inedito di *Red Sonja* di Thomas, Noto e Thorne e il cross over tra *Witchblade e Red Sonja* della statunitense Dynamite. Inoltre in versione spillata e a colori ha presentato il *Ritorno a Pellucidar* di *Tarzan* nella versione di Morrow e Kraar (t.d. dal 27/9 al 27/12 del 1987).

L'**ed. GAF** (c/o Agenzia TCI Alberti via Aretina 8/r FI) ha annunciato

l'uscita di una serie di albi in rigoroso bianco e nero che presentano storie apparse anni fa su altre riviste e mai più riproposte; è la serie *Albi Retro* (euro 5 l'uno), che aprirà le danze con un *Buck Rogers* di Tuska, un *Tiffany Jones* di Butterworth e Tourret e un *Uomo Ragno* con le strip iniziali di Romita.

PERISCOPIO

Un nuovo Pon Pon

di Luciano Tamagnini

Quando si sente parlare di *Pon Pon* si pensa subito alla Liguria e al funghetto che ha furoreggiato sulle pagine del *Giornalino* per moltissimi anni animato dalla fantasia e dall'abilità grafica di Luciano Bottaro, ma da oggi, pur rimanendo idealmente in Liguria, perché dietro questa sigla c'è tutta l'abilità editoriale di un nome che ha fatto molto per il fumetto italiano degli ultimi 30 anni, Gianni Bono, e che della regione costiera è originario, anche se ora la sua seconda patria è Milano, il nome di *Pon Pon* diviene una sorta di centro per le produzioni librarie indirizzate ai più piccoli, a quelli che non sanno leggere, ma sanno guardare le figure e utilizzare i libri come momenti di gioco e di crescita. Infatti da pochi mesi è nata con grandi successi di pubblico una ed. Pon Pon che ha già realizzato un mare di pubblicazioni cartonate e non che hanno richiamato l'attenzione dei piccoli lettori (e dei genitori che li guidano sul sentiero delle buone letture). I personaggi che agiscono sulle pagine di questi "piccoli e larghi" volumi (come li definiva un bimbetto che li aveva fra le mani) sono quelli che, spesso scaturiti dalla televisione (ma non solo), sono divenuti degli amici fedeli per i piccoli "lettori": la deliziosa porcellina rosa *Peppa Pig* con la sua famiglia (i volumi di questa serie sono stati un successo

travolgente tanto da esaurirsi rapidamente), i Puffi, i piccoli omini blu che sono al centro delle fantasie degli appassionati (e dei frequentatori dell'animazione) da oltre trent'anni, la piccola *Lalaloopsy*, che richiama gli stilemi dei manga per bambini. I libri per giocare toccano anche il mondo delle fiabe classiche con personaggi come *Pinocchio* o *Il Mago di Oz* con i quali si può operare, tagliando, incollando, decodificando il racconto e alla fine leggendo... perché questo è lo scopo finale di questa nuova sigla editoriale che fa parte della milanese *La fabbrica delle idee*.

FUMETTERIA

a cura di Luciano Tamagnini

Sempre maggiore è il numero di personaggi che, ottenuto un certo successo su web, cercano di emergere anche sulla carta. E' il caso di *Opono* di I. Facchi, alias Zim, che ci presenta nel primo albo (**ADM ed.**), intitolata *Hai paura della tua ombra?* (euro 8), le gag legate ad una ragazzina che ha proprio ragione ad aver paura della sua ombra! In occasione della mostra di Albissola lo staff dell'**Ass. Cult. Gli Amici del Fumetto** (via Orbetello 6 Rivoli TO) ha presentato il secondo appuntamento con *David l'errante* dedicato questa volta a *Gengis Khan* e realizzato da Zaccagnino e Cacciatore. L'**ed. Little Nemo** ha raccolto le storie a una pagina scritte (e pagate per la propria collezione) da Verger per Ticci sotto il titolo di *Tex: l'avventura e i ricordi* (una vera chicca di 180 pag., euro 49). Al Comicon napoletano sono state presentate le avventure a metà strada tra il sarcasmo e la denunzia di *Egist'o Kamurrist* realizzato da E. Di Pietro e sostenuto dall'Ass. Giovanile di Volontariato **Terra di Confine**. L'**Ed. Fame! Comics** ha realizzato il nuovo racconto delle avventure della parodia di *Eva Kant* realizzata da B. Bertolo; è il 6° ed è intitolato *Ladra di identità* (euro 4,50). L'**ed. Uchronia** ha varato la nuova collana brossurata denominata *Cronache di Uchronia* (72 pag. a colori, euro 16) con in sommario racconti di nomi in fieri come Romiti ed Antoniucci, accanto a lavori di autori già ampiamente collaudati come il *Dago* di Wood e Gomez (nel racconto inedito *Genesi di Bellinzona* troviamo anche la collaborazione di Tejada e B. Delvecchio), come i divertenti *Sonny e Sambo* di Laprovitera e Milli o come il fantascientifico *Wayne di Uchronia*. L'**Ass. Cult. Amys** (i nipotini di *Martin Mystere*) propongono, accanto ad un piacevole volume che, in veste brossurata, esamina, sotto il titolo di *Ritratti di famiglia* il mondo del grande Martin, offrendo di ogni personaggio importante, che ha fatto la sua apparizione

nelle storie del nostro eroe, una scheda ed un ritratto grafico di firme prestigiose (Alessandrini, De Cubellis, Tuis, Cardinale, Roi, Del Vecchio, Romanini, Sicomoro...), una collana aperiodica denominata *Get a life!* diretta da Villa e Salvadei che in 36 pag. spillate offre ai lettori delle nuove storie originali dell'eroe; il n.1 è *I misteri dei tempi d'oro*. Il **Forum ZTN** dedicato alla figura di *Zagor* e al suo creatore grafico Gallieno Ferri in occasione dei suoi 85 anni ha realizzato una serie di materiali augurali di tutto rispetto, sotto la guida di Marco e Stefano Grasso: una cartolina della serie Postcardcult, uno splendido manifesto a colori a 4 ante con un bellissimo disegno di Ferri, protagonista il suo *Zagor*, uno spillato di 16 pag. con copertina originale di Verni e 16 disegni inediti (Cassaro, Chiarolla, Di Vitto, Burattini, Della Monica, Mangiantini, Laurenti...) e, dulcis in fundo, una cosa mai tentata per altro fumettista: un book fotografico di 132 pagine che testimoniano il percorso dell'artista e dell'uomo. Auguri, carissimo Gallieno!

Quest'anno gli ospiti della mostra di Godega sono stati Tenenti, papà di innumerevoli personaggi nati nel corso degli anni 60/80 (primo fra tutti il famoso *Mister X*) e Ambrosini, che si sono prodotti in una serie di 8 cartoline diffuse in 249 esemplari con immagini della loro versione di *Tex, Dylan Dog, Zagor, Napoleone...*, accompagnati da 7 larghe lito a colori con gli stessi personaggi.

Le **ed. Hyppostile** di Bari hanno proposto il primo fascicolo brossurato di 64 pag. a colori (euro 9,90) dedicato a *Le storie del mondo Floppo*, avventure di sapore comico con una forte tendenza nell'esasperazione del tratto realizzata da Pastore e Neri per i disegni di Peluso. Le **Ed. Inkiostro** di Martinsicuro (Te) hanno edito una fantavventura in due episodi (cover del n.1 di Siniscalchi) che in 48 pag. spillate, in bianco e nero, ci portano in una Neo York del 2099 attraverso le vicissitudini di *Neurorunner* di Mandato e Pepe (euro 5).

SAPORE D'ORIENTE

a cura di Luciano Tamagnini

= ED. BAO

Stampato in monocromatico blu E *la chiamano estate* di M. e J. Tamaki non pensa alle ferie evocate dalla canzone di B. Martino, ma a quello che stava succedendo negli Stati Uniti a coloro che avevano costruito, provenendo dal Giappone, la loro vita (euro 18).

= ED. HIKARI

Legato all'eterno incubo dell'esplosione atomica tornano i personaggi simbolo di questa tragedia realizzati da Nakazawa: *Gen di Hiroshima* (in 3 volumi) ad euro 35.

= ED. J-POP

Una nuova serie dei racconti di Go Nagai (e dei suoi aiutanti Tabata e Yogo) ha visto la luce: *Shin Mazinger Zero*; sempre dello stesso autore, in compagnia di Kinutani, è anche il mostruoso *Amon the darkside of the devilman*. Un discepolo di Aristotele si muove in una credibile Grecia del passato in *Historie* di Iwaaki (euro 5,90). Un thriller a forti tinte in cui uno sconosciuto dal volto coperto da giornali predice in rete crimini mostruosi che si avverano è al centro di *Prophecy* di Tsutsui (3 capitoli, euro 6 l'uno).

= ED. PANINI

Nella *Collana Sun* dal n.104 debutta *Vanilla fiction* di Shinobu, mentre su *Manga Life* dal n.9 arriva un bel racconto dedicato all'amore tra una ragazza ed un uomo lupo, da cui nasceranno i *Wolf children*; buon lavoro di Sadamoto (euro 4,50). Il simpatico gattino *Chi* realizzato da Kanata è protagonista di *Casa dolce casa* (euro 12). Su *Mille Emozioni* n.114 arriva *Il fiore millenario* ambientato nell'antica Cina da Kaneyoshi dal tratto molto personale (euro 4,50). Con *Assassination Classroom* ci si avvicina ad una educazione veramente esplosiva visto che ai ragazzi si insegna l'omicidio nel divertente racconto di Matsui.

= ED. RW

Anche i giapponesi si mettono a narrare la storia della lotta contro i musulmani partendo dalla famosa *Crociata degli innocenti* di Furuya in 6 capitoli.

= ED. STAR COMICS

Su *Up* dal n.124 arriva una adolescenziale storia d'amore sotto il titolo di *Crazy for you* di Shiina, mentre dal n.167 di *Turn Over* prende il via un'altra stramba love story tra una adolescente costretta a sposare un campione di basket e quello che è divenuto suo marito: è *Teen bride* di Minami.

IL FANZINIERE

a cura di Luciano Tamagnini

Sempre più scarse le riviste che si occupano criticamente o dal punto di vista storico del mondo del fumetto. Non ci resta che segnalare l'ottimo *Notiziario GAF* (**ed. GAF** c/o Agenzia TCI Alberti via Aretina 8/r FI) che nel n.54 si è occupato, tramite un articolo di Dell'Orso, del *Segreto dell'officina* di Belloni e Polese, pubblicato su *Il Vittorioso*, mentre Sergio Lama ha focalizzato il suo obiettivo su di un altro settimanale per ragazzi e delle sue derivazioni nel corso del tempo: *Il Moschettiere*.

Saggi

IN SINTESI UNA LUNGA STORIA

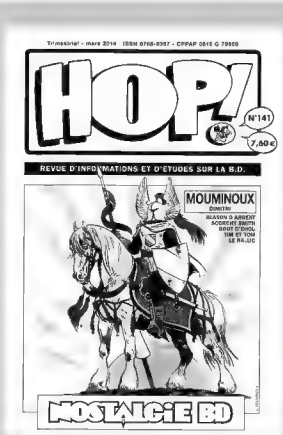
Preliminare: tanto di cappello all'indovinato slogan della collana Quality Paperbacks dell'editrice Carocci, il quale recita "*Una collana per chi ritiene che nella vita non si smetta mai di imparare*". Perché "imparare" tiene viva l'intelligenza e a quanto sembra ciò allontana l'Alzheimer e rende comunque più piena la vita... A parte tutto ciò, fa piacere ritrovare in questa collana un saggio – la *Breve storia* [...] di Daniele Barbieri, ora notevolmente integrato in nuova edizione – assai valido nonostante la sua mole programmaticamente limitata. Perché, in maniera adeguatamente sintetica comporta una storia generale del fumetto: vale a un testo che risponde a una tipologia piuttosto rara, nella pur fiorente saggistica quasi esclusivamente "monografica" sui vari aspetti del fumetto, del quale si perde un po' la visione globale. Nel libro, Barbieri realizza con coerenza quanto esprime egli stesso, ossia che il fumetto "*racconta come un modo di comunicare nato per la società illetterata e multietnica degli Stati Uniti di fine Ottocento si sia trasformato in un linguaggio raffinato e a volte difficile, in cui si esprimono sia autori che si rivolgono al grande pubblico sia autori d'élite*". L'opera è scandita in dieci capitoli, nei quali l'autore si preoccupa soprattutto di focalizzare i momenti evolutivi della storia del fumetto, chiarendo un po' i suoi rapporti con la circostante società e soprattutto quelle opere che di tempo in tempo hanno meglio corrisposto – e rispecchiato – le tendenze e le esigenze della società stessa. Ecco quindi svilupparsi una trama che dalle origini (umoristiche: da cui il nome *comics*) giunge al fumetto d'avventura, che contestualmente genera il formato comic book e quella specie di spin-off che sono i supereroi; altri aspetti approfonditi sono poi i fumetti di critica sociale, l' "invasione" dei manga, i rapporti del fumetto con la cultura dopo la nascita della critica fumettistica nell'Europa degli anni Sessanta, fino all'approdo al graphic novel e al peso del fumetto nella società attuale. Beninteso, non solo questo è appena un cenno agli argomenti (senza dubbio più numerosi nel libro), ma soprattutto è interessante che Barbieri non si disperde in un arido elenco di autori e/o di opere, ma di entrambe le categorie approfondisce le poche entità essenziali, idonee a rappresentare al meglio il corso delle idee di ogni singolo periodo evolutivo. Una sintesi, dunque, chiara ed efficace, resa ulteriormente funzionale da un notevole contrappunto di riproduzioni di immagini con la loro concisa didascalia. In tale prospettiva, è utilissimo (oltre che esteticamente gradevole) il sedicesimo centrale, un inserto a colori con oltre trenta riproduzioni di personaggi o serie: fumetti significativi e una rappresentativa esemplificazione di stili di autori o di "scuole". Un fitto indice analitico rimanda funzionalmente ad autori e titoli citati nel testo; nel quale, per chi sia interessato ad approfondimenti, è riportata una puntuale bibliografia, integrata a sua volta dall'indicazione di siti dove reperire ulteriori informazioni. Nell'insieme, il pregio più specifico dell'opera è quello di considerare il fumetto – come già dal titolo del saggio – un medium di valore letterario; senza contare che "nel suo piccolo" è un manuale prezioso, capace di dare una corretta informazione a chi conosca superficialmente il fumetto e di costituire una efficace sintesi per chiunque, conoscendolo, intenda magari individuare rapidamente un concetto, un autore, un movimento o altro del genere. (g.b.)

Daniele Barbieri *Breve storia delle letteratura a fumetti*, Ed. Carocci, Roma, 2014, 200 pp. ill. in b/n e a colori, f.to 13x21, bross., Euro 16,00.

GUERRA DRAMMA ETERNO

Quando, alla sua nascita negli anni Sessanta, la critica fumettistica "scoperse" che i fumetti medesimi non erano un più o meno innocuo o banale intrattenimento per bambini, bensì un potente "mezzo di comunicazione di massa", il conseguente cambiamento di ottica nei loro confronti portò a ulteriori scoperte. Una delle quali confermò con definitiva e argomentata chiarezza un aspetto già in precedenza intuito, ossia che durante il tempo di guerra anche i fumetti erano stati arruolati come non epidermico mezzo di propaganda politica. A quest'ultimo argomento ha dedicato una specifica attenzione Bruno Caporlingua, evidenziando i molti particolari attraverso i quali tale funzione si è espletata in Italia: naturalmente in quei "giornaletti" per bambini in cui si sostanziavano le pubblicazioni a fumetti a quel tempo, quando era pur del tutto impensabile che tale mezzo espressivo fosse indirizzato agli adulti. Per chiarezza preliminare, Caporlingua prende le mosse alla lontana, delineando inizialmente una concisa storia dei periodici a fumetti in Italia, ma giungendo subito a evidenziare come fin dai primi anni Trenta del Novecento il regime si intrufolasse con la sua propaganda nei periodici infantili, con rubriche, racconti o diari sul regime. Poi l'autore passa a una cronistoria della esplosione diffusionale dei giornali a fumetti; e a quel punto egli documenta come venga via via introdotta la cronaca stessa di eventi in qualche modo politici anche in questo tipo di narrativa: la quale è ora diretta a ragazzi più grandi e dunque con maggiori esigenze di indottrinamento. L'aspetto interessante dello studio di Caporlingua sta nel suo esame panoramico attraverso le varie testate, nelle quali analiticamente egli esamina i vari argomenti su cui poteva essere interessante, per la dittatura fascista del tempo, calcare la mano. Ecco dunque le storie che, magari secondo differenti modalità, affrontano [ecco alcuni titoli dei relativi capitoletti] *la conquista dell'Etiopia e l'Autarchia, la guerra civile spagnola, la conferenza di Monaco, il patto d'acciaio* e così avanti, fino al 1944 – *la fine del nazifascismo*. La parte finale dell'indagine orienta i suoi riflettori su quanto, nella stessa tipologia di prospettive, avveniva negli stessi anni in Gran Bretagna, in Francia, negli U.S.A., con una complementare appendice – stesa, in questo caso, da Claudio Chillemi – intesa a evidenziare come anche il mondo dei supereroi statunitensi venissero "coinvolti" nel conflitto. Come si comprende, l'insieme è una adeguata focalizzazione dell'argomento. Il fascicolo è il n.1 di una ipotetica serie futura, *Quaderni della Fondazione Montalbano*. È questa un'entità che da anni conduce un meritorio lavoro di approfondimento sul fumetto, tramite la realizzazione di una trentina di mostre: compresa quella documentata dal presente *Quaderno*. Il quale è concluso da una ricca bibliografia finale su uno studio già esauriente nella sua economia, ma ipotetico avvio per chi intenda approfondire l'argomento. (g.b.)

Bruno Caporlingua, *I fumetti nella bufera della 2a guerra mondiale*, Ed. Fondazione Marco Montalbano (e sponsor), Viagrande (CT), 2013, 36 pp., f.to 21x30, spillato., Euro [s.i.p.].



MOUMINOUX ALLA RIBALTA

Il n.141 di *Hop!* si presenta con un numero targato *Nostalgie* dedicato ad un autore di cui poco abbiamo assaggiato in Italia, Mouminoux, realizzatore della serie *Blasone d'Argento*, di cui viene presentato un breve episodio all'interno del numero; completano il sommario la seconda parte dell'analisi di *Scorchy Smith* dovuta a Marc André, la quinta puntata della retrospettiva dedicata a Le Rallic e la 20a di quella su Marijac. (l.t.)

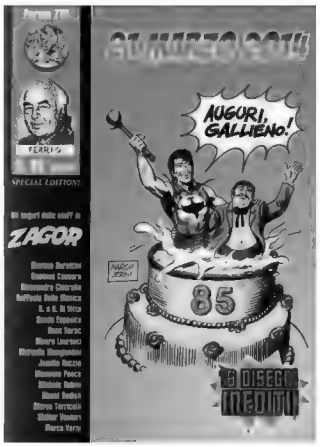
IL PIACERE DI CURIOSARE...

Non mi stancherò mai di ripetere che i cataloghi delle aste organizzate da Little Nemo, hanno bensì la semplice funzione di "esporre" della mercanzia in vendita, ma costituiscono anche una impagabile gioia per gli occhi. Intendo, naturalmente, gli occhi dell'appassionato collezionista, e magari tanto meglio quello non più giovanissimo, che può provare il piacere di riandare a vecchi ricordi. Perché questo materiale esibito nel *Fumetto da collezione* proviene o da collezionisti che se ne liberano o chissà – facciamo le corna! – da loro eredi poco interessati. Comunque sia, per chi tiene un libro del genere fra le mani, nel vedersi sfilare sotto gli occhi quelle centinaia e centinaia di copertine colorate, risalenti ad "altri tempi" è come andare a curiosare in mezzo a delle serie conservate con grande amore e, fino a poco prima, segrete. Insomma, si può provare l'ineffabile piacere di intrufolarsi nei sacri "mucchi di carta" di altri collezionisti. E farci degli incontri magari inattesi, comunque sempre gradevolissimi. Qui c'è di tutto, ovviamente: da un raro e bellissimo *Le storielle di Brachetta* di Rubino a un'infornata di vecchi *Albi del Vittorioso*, all'immancabile *Tex* (una quantità di serie rare, riprodotte di copertina in copertina), fino a tanti albi e annate del *Corriere dei Piccoli* e a svariato materiale disneyano d'antan. Tanto per non citare che una goccia nell'oceano, con cui "rifarsi gli occhi". E poi non finisce qui. Perché il catalogo è doppio, nel senso

che rovesciandolo, si ha un'altra copertina e una seconda parte: *Tavole originali*, riservata ad esse invece che alle pubblicazioni. E qui ce n'è da farsi mancare il respiro... A parte la bellissima copertina, che riproduce una *Guerriera* di Torres, si va da autori classici ad autori recenti, da tavole di vecchi fascinosi classici del fumetto a qualche inedito appositamente eseguito, da originali di copertine a bozzetti-studio... Dico appunto, roba da mozzare il fiato... Nell'insieme, mettersi a sfogliare un volume del genere è come avere in casa, e percorrerla, una metafora visiva di collezione e una galleria di originali.

Per, come si usa dire, "completezza dell'informazione": un catalogo con caratteristiche analoghe documenta il materiale messo in vendita da un'altra entità neonata, la Urania Casa d'Aste di Parma, che opera presso lo Spazio Wow di Milano. Ma di questa ci sono più ampie notizie nel box di questa pagina. (g.b.)

[redazionale], *Asta Little Nemo 29 marzo 2014*, Ed. Little Nemo, Torino, 2014, 168 pp. a col., f.to 22x22, bross., Euro 20,00.



[redazionale], *I Asta Tavole originali e illustrazioni 4 Maggio 2014*, Ed. Urania, Parma, 2014, 110 pp. a col., f.to 21x27, bross., Euro [s.i.p.].

IMMAGINI DI/DA UNA VITA

Quando un disegnatore gode di una lunga [e sana] vita, avendo l'occasione di legarsi a un personaggio di successo per tutto l'arco della medesima, finisce per diventare personaggio a sua volta. Il caso di Gallieno Ferri è in tal senso esemplare: la sua vita/carriera è una delle più lunghe, probabilmente, di tutta la storia del fumetto e "il" suo personaggio – *Zagor*, ovviamente – è uno dei pochi, quanto a successo, a non avere rivali nella medesima storia fumettistica. Conseguenza: Ferri è un autentico mito, per i fan del personaggio, ma anche a dire il vero in sé stesso, grazie alla sua personalità insolita: vale a dire bensì un collaudato e stimato artista, ormai considerato un Maestro, creatore di mondi fantastici perfino prima di approdare alla immortale creatura da lui messa a punto graficamente, in base alla fantasia di Sergio Bonelli; ma è anche un atleta, in quanto profondo

e inveterato amante del mare; e un viaggiatore, sia per piacere personale, sia per dover presenziare a tante di quelle "occasioni" (mostre e altro) incentrate sulla fama di *Zagor*; per non parlare addirittura dei suoi ruoli di padre e nonno affettuoso. Perché non è certo frequente – fumetti o no – giungere a compiere 85 anni in piena attività. Per questo insieme di requisiti, senza dubbio nient'affatto comuni, gli è stato dedicato un volume che, per tipologia, è praticamente unico fra quelli dedicati agli autori di fumetti: un libro fotografico che ne percorre, attraverso decine e decine di scatti corredati di un'adeguata didascalia, la vita e la carriera. È una testimonianza, in sé, di enorme interesse, anche per la sua entità documentaristica capace di andare oltre alla sua specifica testimonianza sull'"uomo" Ferri, per rimandare a paesaggi, a eventi, a lavori, a relativi colleghi. Il tutto – compreso un poster che riproduce una copertina di *Zagor* rimasta inedita – fondamentalmente messo insieme da Marco Grasso (socio Anafi), con la collaborazione di altri amici: il suo quasi omonimo benché non parente Stefano Grasso, Mauro Casanova, Marco Frassinelli, Gualtiero Ferri, figlio di Gallieno e uno dei validissimi "eredi" di Sergio Bonelli ai testi, vale a dire Moreno Burattini. Tutti in rapporto con uno dei gruppi di affettuosi estimatori di Ferri e *Zagor*, il Forum ZTN, assurto in questo caso al ruolo di editore del valido volume. La stessa entità ha prodotto, in occasione dell'85° compleanno del Nostro, un fascicolo celebrativo contenente sedici disegni-omaggio, eseguiti per l'occasione da vari dei suoi "discepoli", ossia attuali collaboratori grafici della serie. Due monumenti – ma significativamente il photobook – senz'altro dovuti a questa colonna portante del fumetto italiano (e non solo in Italia!). (g.b.)

Marco Grasso, Stefano Grasso, *Gallieno Ferri Photobook*, ed. Forum ZTN, Stampato a Riposto-CT, 2014, 134 pp. a col., f.to 24x20, bross., Euro [s.i.p.] .

Marco Grasso, *21 marzo 2014 – Auguri, Gallieno!*, ed. Forum ZTN, Stampato a Riposto-CT, 2014, 20 pp. a col., f.to 15x21, spillato, Euro [s.i.p.] .

UNA NUOVA CASA D'ASTE

Sono diversi i commercianti che hanno fatto della vendita degli originali il centro del loro business, ma fino ad ora c'era stato un solo esempio italiano di casa d'aste legata a questo settore: quella nata sotto il marchio *Little Nemo* e sostenuta dalla competenza di Sergio Pignatone. Ora con il 4 di maggio ha fatto ingresso nel settore un altro marchio che agisce in quel di Milano (anche se la sede ufficiale è a Parma) e che ha debuttato, tra le altre cose, con alcuni disegni di Pratt e di Manara che hanno fatto colpo nell'immaginario degli appassionati. È la Casa d'Aste Urania, che è retta da Daniele Gradella; l'indirizzo è via F. Cavallotti 16 a Parma. (l.t.)

= ED. ASPASIA

Marcello Forni ha realizzato prima in versione e-book poi (forse) in veste cartacea un volume dedicato alla riscoperta delle cose che si nascondono tra le pieghe delle avventure dei personaggi della casa delle idee: *220 perché dell'Universo Marvel*.

= ED. ASTORINA

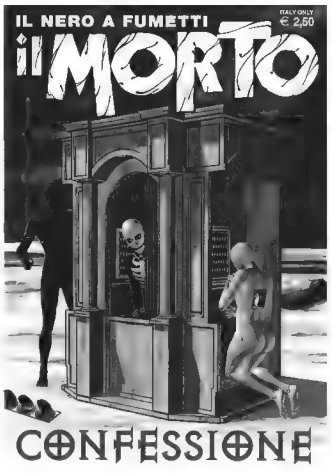
Il primo numero dell'anno dedicato a *Il Grande Diabolik* ha avuto per titolo *La vera storia dell'isola di King* e, grazie allo scritto di Gomboli e Faraci e agli ottimi disegni di Palumbo, è penetrato ancora una volta negli inizi della carriera delittuosa del nero eroe.

= ED. AUREA

Su *Lancio Story*, mentre proseguono le avventure nell'antico Giappone di *Kogaratsu* di Bosse e Michetz (dal n.13, *La fornace*, dal n.17, *Il protocollo del male*), si conclude anche il ciclo delle storie che compongono i 4 appuntamenti con *La stirpe* di Felix e Delaporte con *Marius 1954* (dal n.11), con *Maxime 1974* di Berlion e Wozniak (dal n.15) e con il conclusivo *Diane e David 1994* di Marie e Blier (dal n.19); nel n.15 abbiamo trovato un bel racconto breve di Godard e Hermann: *Storia di un angelo*. La serie Dargaud di Balac e Parnotte, *Il sangue dei Porphyre*, è proseguita con *Konan* (dal n.12), *Gwenon* (dal n.16). Dal n.14 è riapparsa con *Il signore delle sabbie*, *La crociata* concepita da Dufaux e Xavier. Con *Bourbon Street* di Charlot e Chabert ci si rituffa nel mondo del jazz dopo una pausa di tre anni: dal n.19, *Tournée d'addio*. Un poco sgradevole è la serie di racconti completi dedicata da Mantelli e Rizzo ai *Freaks* (dal n.13), che fa il paio con *Cow Boy Gun* di Mantelli e Montalbano (non sono un po' troppi gli interventi di trame esili e di disegni di grana un po' troppo grossa presenti sulle testate Aurea oggi?). Con il n.17 riappare l'eroe creato da P. Rinaldi, *Willard the witch*. A partire dal n.19 c'è un nuovo inserto dedicato al 4° volume di *Martin Hel* di Wood e Fernandez.

Su *Skorpio* (che in allegato al n.11 ha offerto ai lettori un fascicolo di *Dago* in omaggio e con il n.18 uno di *Metamorphosis*) proseguono le gesta di *La gioventù di Blueberry* con il lavoro di Corteggiani e Blanc-Dumond (*La pista dei dannati*, dal n.11, e *Ultimo treno per Washington*, dal n.15, *Lincoln deve morire*,

Una delle lito di Godega Comics



dal n.19), di *Vasco* di Chaillet (dal n.13, *La bestia*, dal n.17, *Rienzo*). Dal n.15 sono arrivate le ottime storie di *Nestor Burma* nella versione di Malet, Tardi e Barral: *Boulevard... ossements*. Nel n.16 è partita l'avvincente storia di Yves H. ed Hermann *Station 16*. Nel n.18 riparte, dopo una pausa di... 2 anni!!!, *Paparazzi* di Centol e Saborido Il mensile *Long Wei* alla lunga si sta rivelando come un racconto ben costruito ed interessante; il suo problema sta nell'impianto grafico con disegnatori che spesso schizzano anziché disegnare, che prendono il peggio di certi stilemi espressivi del fumetto orientale; peccato perché il risultato poteva essere molto centrato: n.9, *La trappola del serpente di cemento* di Cajelli e Monteleone per Simeone, n.10, *Gli artigli, l'uncino e il drago imprigionato* disegnato da Nizi su testi di Cajelli e Vanzella.

I n.47 e 48 del cartonato *Aurea Comix* sono stati dedicati al *Dago* di Wood e Gomez con *La foresta della paura* e *Il grande padre della montagna d'oro*; il n.49, invece, è stato appannaggio di *Antares* di Leo.

= ED. BALDINI E CASTOLDI

Con il numero di aprile *Linus* inizia a pubblicare,a causa di una pausa legata agli impegni televisivi del suo autore, le prime strip di *Doonesbury*, inedite sulla rivista,

= ED. BAO

Orfani è la prima serie che, nata da pochissimo, gode già di una accurata versione *Absolute* con i primi 3 numeri recuperati e presentati in un massiccio tomo di 352 pagine ricche di commenti, di disegni preparatori, di materiali critici... un vero record!

= ED. BD

Una rilettura in chiave fantastica della Prima Guerra Mondiale con un soldato ricostruito e divenuto quasi invincibile è al centro dell'interessante *Le sentinelle* di Dorison e E. Breccia (euro 15). In uscita contemporanea con il film, ecco il nuovo racconto del personaggio di Stark *Parker* in *Il colpo* di Cooke (euro 15).

= ED. BECCO GIALLO

Sotto il titolo di *Piccolo atlante storico geografico dei centri sociali italiani* C. Calia cerca di fare un excursus completo della realtà di queste forme di aggregazione indipendenti e poco controllabili (con una introduzione di Zerocalcare). La storia dell'artista turca, trapiantata in Germania e poi a Copenaghen, Beldan Sezen e della sua omosessualità è narrata in prima persona attraverso il volume *Sulla mia pelle*.

= ED. CARTOON CLUB

Il 19° *Annuario del Fumetto*, uno strumento utilissimo per fare il punto su cosa il mondo a vignette abbia realizzato nel corso dell'anno, ha puntato il suo obiettivo sull'orrore nel mondo delle nuvolette, sia legato all'attualità, come i lavori di Simeoni e di Recchioni che al passato con *Kriminal* e *Satanik*. Nella sua versione mensile *Fumo di China* ha portato nelle edicole il n.223 con un ampio, interessante spazio legato al nuovo nato Bonelli *Lukas* e il n.224, con un interessante dossier sul "centenario" *Rat Man* e sul suo autore, per poi puntare l'obiettivo verso un altro italiano di successo, D. Barzi, e il n.225 dedicato al novantenne *Giornalino* con una intervista a Gorla e un profilo del nuovo *Super G*.

= ED. COSMO

In 3 volumi l'editrice reggiana produrrà l'intero ciclo delle tavole domenicali realizzate da Raymond per l'indimenticabile *Flash Gordon*: ottime le riproduzioni e le traduzioni; ogni volume costerà euro 39,90): da non perdere.

Nuova nascita tra le pubblicazioni da edicola dell'ed. reggiana: con la sigla di *Collana Cosmo USA* arriva una nuova testata brossurata che si dovrebbe appoggiare al *"grande fumetto d'autore"*; la inaugura *Juan Solo* con i suoi 3 episodi raccontati da Jodorowsky e Bess. Un'altra testata, il neonato bimestrale

Almanacco Cosmo (euro 3,50), sembra essere collegato al gruppo dei quotidiani Riffeiser (da *Il Giorno* a *Il Resto del Carlino*, *La Nazione*...) sotto la sigla *Le leggende dello sport a fumetti* e viene inaugurata da *Ayrton Senna* nella versione di Froissart, Papazoglakis e Paquette, creando un doppione tematico rispetto al fascicolo sullo stesso pilota elaborato come supp. a *Il Corriere della Sera*/*La Gazzetta dello Sport*: certo che un po' di programmazione... A partire dal n.18 della *Cosmo Serie Blu* appaiono le ottime avventure in chiave fantasy di *Malemort* realizzate in splendido assolo da E. Staner (3 numeri). Nel n.7 della *Serie Nera* abbiamo la riproposta del western in chiave horror scritto da Recchioni per Burchielli, Cucina, Dell'Edera, *Garrett* in *Ucciderò ancora Billy The Kid*. Il n.8 della *Serie Verde* ha ripresentato l'intero ciclo di *Elias il maledetto* di Corgiat e Mastantuono, precedentemente edito da Pavesio Ed. Dal n.18 della *Serie Rossa* è partita la serie dei *Pirati di Barataria*, buona realizzazione di Bourgne e Bonnet. Il n.7 della serie *Cosmo Color* sia avvale del talento congiunto di nomi magici quali Van Hamme e Rosinski per *Western*; il n.8 ha proposto il *Deadline* di Bollée e C. Rossi, un western in chiave gay. Il n.2 della collana *Cosmo Color Extra* traduce un ottimo racconto horror di Mangin e Alberti, *Mortemer*, però già ospitato da *Lancio Story* nel 2009.

= ED. DIABOLO

La storia di un re dell'arena spagnolo è al centro di una novel realizzata da Poy e Fernandez: *Matador* (euro 19,45). *Non piangere* di Larsen invece narra la storia di due fratelli e del loro crescere

tra piccole gioie e grandi dolori (euro 13,95).

= ED. DISNEY LIBRI

Le grandi saghe a fumetti del mondo Disney ritornano in una versione preziosa sotto la sigla di *Golden Disney Edition*: *Le grandi avventure di Messer Papero* di Martina e Carpi e *Storia e gloria della dinastia dei paperi* di Martina, Carpi e Scarpa (euro 29,90). Le antologie dei racconti a tema, *Le più belle storie*, che sono un vistoso successo nei supermercati e nelle cartolerie, si sono arricchite di altri due titoli interpretati dagli eroi di Papà Disney: *Movie* e *In cucina* (euro 6,90 l'uno).

= ED. DOMUS

Sotto la sigla di *Quattroruote Junior* arrivano i 10 fascicoletti per insegnare con interventi a fumetti (disegni di Bigarella) la *Storia dell'automobile* ai più piccoli (euro 4,90).

= ED. IF

Continuano le riproposizioni dal catalogo Bonelli e Dardo con diverse sorprese. *Il Grande Blek* (di cui sono usciti i n.131/133), ad esempio, sta proponendo la produzione dell'ex-Jugoslavia inedita nel nostro paese e si avvale delle magnifiche copertine originali realizzate da Kerac, disegnatore nel n.130 della bella *Cuore spezzato*, che va a pescare negli affari sentimentali del nostro *Blek*; tra poco poi si inserirà fra le pagine del mensile la saga piratesca di Bramante *Jean Lafitte*. Per *Il Piccolo Ranger* gli ultimi usciti sono i n.19/23 che portano a conclusione anche le avventure di *Rocky Star*. Dell'ultimo nato nella *Collana Grandi Storie*, e cioè la ristampa cronologica a colori

della collana di supp. *Zagor presenta*, abbiamo incontrato i n.4, *Cico Sceriffo* e n.5, *Fanta Cico* ambedue di Nolitta e Ferri. Di *Mister No* sono apparsi i n.80 e 81 con avventure firmate da Nolitta, Sclavi, Ongaro e Mignacco per i testi e Bianchini, Dell'Uomo, Della Monica e Roi per i disegni

= ED. ITALY COMICS

Dopo aver rinunciato alle normali agenzie di distribuzione, ci ha offerto il prequel del film di robottoni *Pacific Rim* di Beacham e Chen, Guichet... (12,90).

= ED. MAGIC PRESS

Continua con *Caduta e ascesa di Anna Kharkowa* disegnato da Braun (euro 10) la saga bellica creata da Ennis sotto il titolo di *Battlefields*

= ED. MENHIR

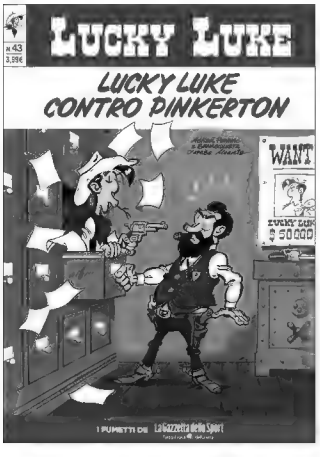
Il n.14 di *Il Morto* realizzato da Giovacca e Boselli (*Confessione*) aveva in appendice un racconto breve di *H.W. Grungle* di Anghinoni e Telloli.

= ED. 1000 VOLTE MEGLIO

Il n.538 di *Alan Ford Original* ha ospitato una rilettura della tragedia shakespiriana *Otello* a cura di Bunker e Perrucca.

= MISCELLANEA

Per *Michel Vaillant*, venduto come allegato del *Corriere della Sera/Gazzetta dello Sport*, è giunta la fine della prima stagione (ultimi fascicoli: n.67, *China Moon*, n.68, *Fuori pista all'inferno* con in app. la storia pubblicitaria *I campioni del Thalys*, n.69, *24 ore sotto pressione*); con il n.70 è partito il secondo periodo della vita del personaggio preso fra le mani dal figlio di Graton, Philippe, che, aiutato da Lapiére, Bourgne e Benéteau, è ripartito con *Nel nome del figlio*, il n.71, *Tensione*, dello stesso gruppo di autori appare quasi in contemporanea con la Francia, ma la serie continuerà con una collana di *Dossier* legati a grandi nomi dell'automobilismo con molti dati e fumetti; si è iniziato con il n.72 dedicato a *Ayrton Senna*, poche pagine (troppo poche) di fumetto e molte dedicate alla storia del pilota attraverso documenti, foto, articoli... (e così sarà anche per gli altri numeri legati ai nomi di *Michael Schumacker*, di *Alain Prost*, di *Gilles Villenuove*, *Louis Chevrolet*, *Ferrari e Fangio*); di *Lucky Luke* disegnato da Morris e proposto dagli stessi quotidiani, abbiamo letto i n.34, *Caccia ai fantasmi*, n.35, *I Dalton vanno a nozze/Il ponte sul Mississippi*, n.36, *Belle Star*, n.37, *Il Klondike/O.K.Corrall*, n.38, *Marcel Dalton*, n.39, *Il profeta/Il pittore*, n.40, *La leggenda del West*, ultima avventura disegnata dal suo creatore; le successive gesta realizzate da Gerra e Achdé sono state: n.41, *L.L. in Québec/La corda al collo*, n.42, *L'Uomo di Washinghton*; con il n.43 arrivano ai testi Pennac e Benacquista con *L.L. contro Pinkerton*; di *RanTanPlan* abbiamo incontrato *I cervelli* (n.34), *Il Carrello* (n.36), *Il grande viaggio* (n.38) e *La bella e la bestia* (n.40), storia conclusiva tra quelle dedicate al cane più stupido del mondo. Dal n.42 appaiono come corollario le avventure del nostro eroe in versione baby realizzate da Pearce e Leturgie (con Morris al disegno) sotto il nome di *Kid Lucky*; n.43, *Oklahoma Jim*.



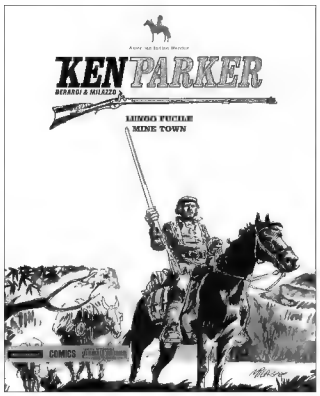
Lo stesso duo di quotidiani, in collaborazione con la Rizzoli Lizard e dietro la guida di Simone Romani e Patrizia Zanotti, con la collaborazione di Faraci, presenta un elegante *Tutto Pratt* realizzato in volumi cartonati a colori, che iniziano il viaggio dentro il mondo di *Corto Maltese* con il classico *Una ballata del mare salato*, per poi toccare tutti gli altri personaggi inventati dal mago di Malamocco, arricchendo il tutto con i pregevoli acquerelli da Hugo realizzati nel corso della sua lunga carriera.

In allegato a *L'Unità* il 26 di marzo è uscito un inserto di ben 96 pagine che celebrava le famose testate satirico umoristiche del quotidiano: *Tango, Cuore e... come la satira ha fatto morire (dal ridere) il Partito Comunista*.

Ad inserto su *A sua immagine* troviamo *La Pasqua di Gesù a fumetti* di Forlini. Su *Focus Junior* appaiono le strisce di *La famiglia Megabait* di Natali, di *Gli improbabili* di Deandrea e di *Penelope e Oliver* di Da Rold.

A Ragusa si è svolta la prima edizione della manifestazione Arcadia Comics & Games; da questa esperienza è scaturito un bel catalogo di 44 pagine spillate in largo formato, che oltre a presentare i lavori dei giovani concorrenti alla manifestazione, presentava anche esempi di grandi autori bonelliani come Civitelli, Freghieri, Casertano... e di giovani emergenti della zona come Giompaolo, Piazza...

Il bimestrale *East* propone tavole umoristiche di Neyestani di sapore molto quiniano (se mi si passa il pessimo termine!). Il manifesto di Romics (in cui è stato premiato Roca) è stato disegnato da Jae Lee. Alla mostra ternana di Antani Comics la star sarà Gipi. A Perugia Comics un mostra è stata intitolata a *I Grandi disegnatori* con realizzazioni di Toppi, Mastantuono, Biffignandi, Pinter... Alla mostra di Casale Monferrato è stato distribuito un albetto di *Diabolik: Colpo a Casale*. Alla milanese Scuola del Fumetto si è aperta una mostra dedicata alle illustrazioni di Jacono. I 40 anni di *Lupo Alberto* saranno festeggiati con una mostra iterante che a dicembre troverò il suo apogeo a Correggio, patria di Silver. Al napoletano Comicon, guidata da una bel manifesto con *Pinky* di Mattioli, si terrà sino al 1° di giugno una ampia mostra dedicata a *Il Giornalino* e ai suoi 90 anni di vita. Il torinese *Little Nemo* ha realizzato una mostra dedicata a *Tex* basata su disegni di Ticci e Civitelli; dalle opere di quest'ultimo è stato tratto un nuovo portfolio tirato in 150 copie. L'Università di Camerino ha dedicato un volumetto ai protagonisti di gesti contro il razzismo: *Pesi massimi-Storie di sport, razzismi, sfide* (euro 11, a cura della coop. Sinnos). A Siena si tiene un'ampia mostra dei lavori di Staino: *Satira e sogni*. Nei supermercati Sigma sono offerte ai clienti le cards tratte dal film *Mr. Peabody e Sherman*. Leclerc/Conad ha replicato subito con una serie di attività sportive interpretate da simpatiche statuine con i personaggi Disney. La Panini ha proposto una raccolta di stickers legata a *Minni*.



Grande infornata di uova di cioccolato dedicata al fumetto; si va dalle *Ninja Turtle* fino alla mitica *Peppa Pig*.

Sui canali RAI arriva una nuova serie di cartoni dedicati al pulcino nero *Calimero*, mentre quelli dei *Dalton* impazzano su K2. RAI4 invece propone nella fascia pomeridiana le gesta di un *Robin Hood* che potrebbe dare lezioni a... *Freccia Verde!* RAI2 recupera un po' alla rinfusa i telefilm di *Lassie*.

Il nuovo episodio animato della serie *Cuccioli* dei f.lli Manfio si è intitolato *Il paese del vento*. Anche per il pappagallo *Rio* viene proposto il secondo appuntamento, mentre gli scoiattoli sono al centro dell'animato *Nut Job*. La Lucky Red ha ridistribuito *La Principessa Mononoke* di Miyazaki. Per i Mondiali di calcio arriva il cartone *Gool*. A giugno in animazione avremo *Il verme e la mela*. Dalla Germania arriva *Barry, Gloria e i disco Worms*. Nel mondo dei supereroi nasce *The Amazing Spider-Man 2: il potere di Electro* interpretato da quella "mammoletta" di A. Garfield (un film di cui la Panini ha provveduto a lanciare rapidamente la raccolta delle figurine; non dimentichiamo che la casa modenese ha anche fatto apparire la raccolta dei calciatori e delle squadre che andranno ai Mondiali della pedata: *Fifa World Cup Brasil*; e Coop e Ipercoop hanno realizzato il veicolo 3 in 1 di *Spider-man*). Ben più potente è la nuova versione del gigantesco *Godzilla*. Jason Stathman è il nuovo volto di *Parker* il rapinatore un po' killer, ma dalla linea "morale" intransigente (i racconti a fumetti narrati dalla ed. BD). Dal catalogo Marvel ecco ritornare a galla gli *X-Men* con *Giorni di un futuro passato*. Angelina Jolie è la strega della *Bella Addormentata* in *Maleficent*. Il manifesto del film *Song' e Napule* è stato realizzato da Mastantuono. Il noto disegnatore (ottimo copertinista e caricaturista) Franco Bruna è scomparso a fine marzo. Negli States se ne sono andati Lorenzo Semple jr, tra i creatori della serie tv di *Batman*, Fred Kida, colonna portante di *AirBoy*, a lungo disegnatore per la Marvel e collaboratore di Dan Barry e di Caniff (un'altra strip di sua realizzazione è stata *The Amazing Spider-Man*), uno dei principali artefici del successo degli E.C. Comics, Al Feldstein, il creatore del primo *Sgt Fury* bellico, di *Ghost Rider* e collaboratore di *Sky Masters*, la disegnatrice Barbara Fiskes, che durante la guerra realizzò molti comics per la Harvey; l'attore inglese B. Oskins, compagno di "giochi" di *Roger Rabbit* si è spento a 71 anni. Uno dei disegnatori italiani di lungo corso che ha esplorato i mari del *Vittorioso* procedendo attraverso i monti del *Giornalino* con successo fino nell'universo Bonelli se ne è andato a maggio: Renato Polese. Due dei decani tra i collezionisti sono scomparsi: da un lato l'affettuoso collaboratore da oltre 40 anni della nostra rivista, Ilenio Trevisan, e dall'altro P. Galadini che curò il nostro primo sommario degli articoli comparsi su *Il Fumetto/Fumetto*.

= ED. MOMPRACEM

Le vignette disegnate da Mannelli per *Il Fatto Quotidiano* sono state raccolte in *Fine penna mai*.

= ED. MONDADORI COMICS

A 2 avventure per volta (in volumi brossurati con le alette) ha fatto ritornare a galla settimanalmente l'indimenticabile *Ken Parker* di Berardi e Milazzo, di cui dovrebbe venire completata la lunga avventura con la conclusione inedita.

La coloratissima e cartonata collana *Fantastica* affronta nel n.2 l'intero ciclo di *Santuario* di Dorison e Bec, mentre il n.3 è occupato dai primi 3 capitoli di *Tenebre (Fuoco)* di Bec e Iko che, malgrado il nome di plume orientale è italiano: Giuseppe Ricciardi. Il n.3 della collana *Prima* è basato sulle gesta di *Alix Senator* di Martin, Mangin e Dèmarez, *Le aquile di sangue* (euro 9,99; la serie si concluderà in 3 volumi bimestrali), mentre con il n.4 inizia la saga di *Universal War Two* di Bajram (il primo tomo è stato: *Il tempo del deserto*).

Con il n.18 di *Historica* si completa il racconto dell'invasione della Gallia da parte dei romani con i capitoli di *Vae Victis!* di Rocca e Mitton: *Il trionfo di Giulio Cesare*. Il n.19 ha ripreso il racconto legato alla Prima Guerra Mondiale ed intitolato da Cothias, Ordas e Mounier *Ambulanza 13*. Tra i volumi classicamente diretti ad un pubblico adolescente spicca *Jane, la volpe & io* di

Arsenault e Britt che esplora il mondo di una ragazzina che si crede sola ed invece... (euro 16).
Con *Sorrisi e Canzoni Tv*, legandosi all'uscita di *Capitan America: il soldato d'inverno*, sono proposti 6 dei dvd tratti da film di matrice Marvel, da *Thor* ai vari *Iron Man*. Tra i volumi per i più piccini segnaliamo *Il più bel libro di Zigo Zago* di Scarry.

= ED. MULTIPLAYER.IT

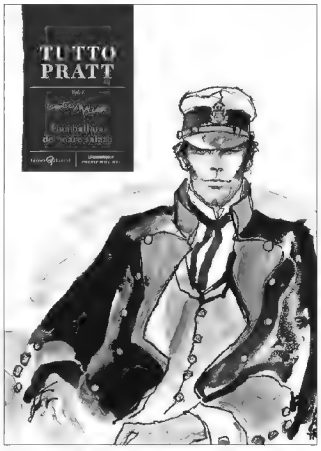
Un videogioco di notevole successo ha dato origine all'emozionante romanzo della serie *Star Wars-The Old Republic* scritto da Karpyshyn, *Sterminio* (euro 14,90). A *Star Wars* è stato dedicato uno spazio immenso con tutte le possibili variazioni sul tema delle *Guerre Stellari* al Salone Internazionale del Libro al Lingotto di Torino. Il successo dell'invasione dei morti viventi si riflette anche su quello dei romanzi di Recht della serie *Epidemia zombie*, di cui è apparso il secondo capitolo: *Tuono e cenere* (euro 14,90).

= ED. NPE

La vita e le... opere di *David Bowie*, definito *L'uomo delle stelle* da Bianchi e Veci, sono al centro del loro volume (euro 12) che ripercorre carriera e vita privata di questo importantissimo (e "anomalo") uomo di spettacolo.

= ED. PANINI

Il grande evento (accanto ai festeggiamenti per i venti anni della Marvel Italia sostenuti da un mare di variant cover in metal realizzate in Italia da autori nostrani, di cui molte veramente belle"; tra di loro segnaliamo Vitti, Dell'Edera, Lupacchino, Ponticelli, Camuncoli, Buffagni...) di questo periodo è stato l'arrivo nella collana *M. Collection* dal n.29 di uno dei supereroi europei: l'inglese *Miracleman* di Anglo ed ora nelle mani (abili) di Lawrence (64 pag. parte a colori e parte in bianco e nero), che noi leggevano negli anni sessanta e che giudicavamo una cosetta leggerina leggerina, non paragonabile a *Superman* e simili; oggi ritorna nelle edicole e nelle fumetterie come fosse un capolavoro ritrovato, una grande icona del passato; beh, l'impressione che ci rimane (al di là della valida veste grafica, dell'ottima traduzione ed impaginazione delle storie e del segno di Lawrence) è che le avventure del biondo eroe che urla *Kimota!* per mutarsi in uomo super, siano ancora molto infantili. Il mondo dei mutanti è scosso da trovate che si dovrebbero definire ridicole, come l'entrare e l'uscire dagli inferi come fa il povero *Guido Carosella* nella saga degli *X-Factor* (leggere per credere il n.277 di *X-Men de Luxe Presenta* con la fine di uno dei tanti cicli di questo supergruppo curato da David e Edward. Invece *Gli Incredibili X-Men* debbono affrontare *La battaglia dell'atomo* piacevolmente scritta da Bendis per Bachalo, Immonen, Cho e sparsa, oltre che sul contenitore *M. World* dal n.21, fra diverse testate, a partire da quella loro intitolata, passando poi per *Gli Incredibili X-Men* n.7 e 8, *Wolverine e gli X-Men* n.23, *I Nuovissimi X-Men* n. 10 e 11... Legato al film di successo *The Amazing Spider-Man* in *M. Special* n.11 la storia di *Il film* realizzata da Cohen e Alves; siamo all'altezza (mediocre) del film stesso (euro 3)! E per cavalcare l'onda ecco arrivare anche il bimestrale *Almanacco di Spider-Man* (nella collana *Panini Comics Mega Iniziative*) che in 192 pag. a colori brossurate offre ai lettori un mixer di storie e giochi, di cose per grandicelli e di passatempi per piccolini che dovrebbe riapparire ogni due mesi.
Una bella saga dedicata ad una delle più simpatiche mutanti, cioè *Kitty Pride*, è stata pubblicata su *M. Mega* n.86 con il titolo di *L'ombra e la fiamma* realizzata da Yoshida e Smith (euro 5,50). *Wolverine* e *Nightcrawler* sembrano essere al centro del n.228 di *X-Men De Luxe Presenta*, mentre il grosso delle pagine è occupato da un assolo di *Wolverine* guidato da Aaron e Segovai all'interno della mini *Destino manifesto*. Di questo amato personaggio su *M. Saga* dal n.17 arrivano, a cura di Gillen e Adam Kubert, in 3 parti le *Origini* II.
Sotto il titolo di *Infinity*, che si svolge sulle pagine di *M. Miniserie* dal n.145, in 6 parti realizzate da Hickman, Cheung, Morales e Ponsor, si tiene l'ennesimo scontro con *Thanos*, che ritroviamo in episodi paralleli nelle collane di *Avengers* e di *Iron Man & New Avengers*, che funzionano da serie regolari per l'evento cosmico, con qualche episodio tie-in qua e là (come sulle pagine dei n.27 e 28 di *Devil e i Cavalieri Marvel* di Waid e Samnee, in cui in app. compare in bianco e nero anche un racconto di *Shang-Chi* di Huston e Romero, *Vuoto di memoria*, e del n.10 di *Capitan America*, un ottimo lavoro di Re-

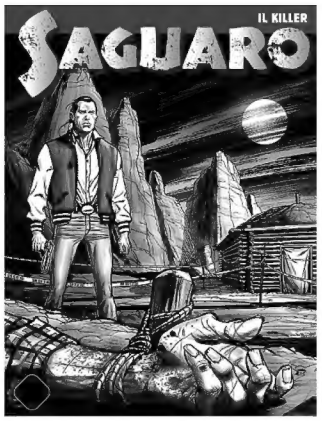


mender e J. Romita jr; il personaggio appare anche nel n.22 di *Marvel Universe* con il racconto *La leggenda vivente* di Diggle, Robson, Granov e Alessio). Il n.7 di *I Guardiani della Galassia* è un vero must con il racconto *Angela* in cui si sbizzarriscono talenti come Bendis, Gaiman, Pichelli, Coipel... e il n.8 partecipa al cross *Infinity*; su *Spider-Man Universe* n.26/29 abbiamo letto le gesta del nostro ragnetto *Superior* in team up. Su *Iron Man* dal n.10 vengono narrate *Le origini segrete di Tony Stark* con l'apporto di Gillen e Pagulayan.
Nella *Collezione 100 % Marvel* riappare il *Dr. Strange*, ribattezzato semplicemente *Strange*, e, nella versione di Waid e Rios, ringiovanito e con richiami al segno manga, *Il dottore è fuori* (euro 11), mentre abbiamo anche un racconto di non alto livello dedicato a *Superior Carnage* realizzato da Shinick e Segovia: ma perché intasare le edicole o le fumetterie con opere di questo livello?.

Nella serie di brossurati *Collana 100% Panini Comics* si pesca nel bacino Avatar con il secondo capitolo di *Wolfskin* di Ellis, Wolfer e Pagliarani (*Il centesimo sogno*, euro 15); della casalinga killer *Jennifer Blood* è arrivato il quarto tomo, *Il processo* di Ewing e Baal (euro 14), mentre in casa Top Cow prosegue il cammino della rinnovata *Witchblade* di Seeley e Bernard con un nuovo volume: *Corruzione totale* (euro 13); sulle pagine di *Conan il barbaro* dai n.7 e 8 compare la firma di Mutti ai disegni accanto ai testi di Wood; per il settore francofono nella stessa collana c'è da segnalare il primo capitolo di *Servitude* di David e Bourgier, un fantasy che si muove sotto il pericolo del ritorno dei draghi a governare la terra, *Il canto d'Anoroer* (euro 17), il primo tomo di *Il papa terribile* di Jodorowski e Theo (*Della Rovere*, euro 14) e il terzo incontro con *Samurai* di Di Giorgio e Genet (*L'isola senza nome*, euro 13); il pessimo zombi-racconto offerto dalla Avatar *La notte dei morti viventi* di Hine e Chaparro è giunto al secondo appuntamento: *Dopo l'apocalisse, vol.2* (euro 14); l'universo Valiant chiude il primo ciclo delle divertenti gesta di *Archer & Armstrong* con *La furia del guerriero eterno* siglato da Van Lente e Lupacchino (euro 9,90); nella collana *Panini Comics Mega* viene inserito in veste bimestrale l'*Ultimate Spider-man Magazine* dedicato, con storie di Son e Sachs, ai lettori più giovani; dal mondo dei *Lucas Books* giunge un nuovo racconto di *Star Wars* nel settore *The Old Republic* (*I soli perduti* di Freed e Ross, euro 13), mentre di *Eredità* arriva il nono capitolo: *Mostro* di Ostrander e Ross (euro 13). Nella collana *Panini Comics Mix* i n.41 e 42 sono stati dedicati dal famoso scrittore di spy story Tom Clancy alla storia di *Splinter cell echoes* realizzata da Bomonoson e Laming, le cui vicende trovano conclusione in un videogioco. Con una serie originale tratta dal catalogo della Black Horse, Panini affronta il mercato con un mensile di 24 pag. a colori che parla di condizionamento delle menti attraverso il fumetto; autore completo è M. Kindt (prezzo di lancio: 1 euro).
Il successo di *Rat Man* di Ortolani continua tanto che ne arriva una ennesima reincarnazione in veste *Gigante* (bianco e nero, mensile, 64 pag., euro 2,50): prime avventure tutte da rileggere. In occasione del suo quarantesimo compleanno parte l'operazione in due volumi dedicata a *L'Integrale* di *Lupo Alberto* con le tavole disegnate da Silver; il primo tomo è apparso al Comicon napoletano e comprende il periodo 1974-1985. Nel settore italiano si cerca anche di dare uno spazio ad "A" come *ignoranza* un successo del fumetto di nicchia realizzato da Berardi e messo in vendita in un fascicolo stile *Rat Man* con 64 pag. bimestrali a euro 2,90. Il rocker Graziano Romani ha dedicato il suo nuovo disco al re del Sertao, *Yes, i'm Mister No*, introdotto da una magnifica cover di Diso.

= ED. PANINI/DISNEY

Le storie di Carl Barks, veramente (e meritatamente) immortali, sono la spina dorsale del nuovo mensile *Uack!* (128 pag. a colori, bross., euro 5) curato dai sempre attenti Cannatella, Becattini e Boschi (e con l'apporto tecnico dell'ed. IF). Il primo numero (di cui esiste anche una variant con cover in "oro") propone avventure apparse su *Uncle Scrooge* (con addirittura un inedito: *Archimede Pitagorico e lo zerbino da guardia* su testi di Barks e disegni di Jippes). Nel n.2 altro inedito ovvero *P. da qualche parte oltre il nulla* concepito da Barks e disegnato ancora da Jippes.
Topolino inizia la sua campagna primaverile con un racconto in 5 parti basato su di una corsa mega galattica fantastica, che poggia sui 4 elementi basilari della vita, più un quinto al momento ancora segreto; *Raceworld*, la corsa a tappe condotta da Gagnor e Sciarrone (magnifici i suoi disegni) a partire dal n.3042, ha forse un unico limite: è molto seriosa (e un po' complicata) e mancano un po' le gag che sono sempre state il sale di queste avventure. Nello stesso numero Cirillo e De Vita mettono *Mickey Mouse* a contatto con Gambadilegno con una storia che si basa sull'esclamazione *Miseriaccia!*. Nel n.3044 Mottura si esibisce in un racconto in assolo piuttosto godibile: *T. e la fabbrica delle meraviglie*. Nel n.3047 ritorna il simpatico *Eta Beta* che con T. entra a contatto con *La stampante multi-d* nel racconto costruito da Sisti e Limido. Nel numero dopo Stabile e Intini danno vita ad una lunga storia a bivi con protagonista *Paperinik: I destini di un eroe*. Nel n.3049 la troppo spesso dimenticata *Clarabella* entra in contatto con un'epigona della *Zia Mame*, un successo letterario e cinematografico (sullo schermo era la brava Rosalind Russell), che nella versione comic vede l'interessante debutto come autore completo di B. Pisapia con *C. e l'eccentrica zia Nena*, seguito da *C., Zia Nena e il blocco creativo* e da *Zia Nena e lo scatto decisivo*.
Le vignette della brava Ziche, che aprono il fascicolo settimanale di *Topolino* (che appaiono sin dal 2007) sono state raccolte fino alle ultime del 2013, in un ottimo brossurato della serie *Super D.* (n.67) sotto il titolo di *Che aria tira a Paperopoli e Topolinia* (euro 6).
Al napoletano Comicon hanno colto notevoli consensi la raccolta dei neri scritti da Faraci (ben 11 presenti con le firme di Mottura, Ziche, Scarpa, Celoni, Mastantuono, De Vita..., euro 7,90) per *Topolino* e presentati come *Black Edition* e la nuova collana *Topo Storie* curata da Marconi e concepita come



un unico racconto, che armonizza in uno scheletro originale le storie del passato che si vogliono riproporre, un po' come accadeva nei *Classici Disney* d'antan (si è partiti con *Amelia*, la strega protagonista di *Dal Vesuvio con furore* con storie di Barks, Cavazzano, Intini, Ziche, Molinari e Celoni in 242 pag. ad euro 4; la storia di collegamento è stata disegnata da Deiana). Con il n.20 di *Paperinik appgrade* si è conclusa la piacevole avventura inedita a puntate di sapore decisamente fantascientifico e con la capacità di suscitare nei lettori più di un sorriso, concepita da Faraci per Mangiatordi e De Lorenzo: *Universo PK*. Invece nel n.62 di *Tutto D.* vengono raccolte le avventure che vedevano protagonisti nel 2006 *I bis bis bis di Pippo* raccontati da Sisti e disegnati da svariate mani come Ferraris, Piras, Perina, Held... Il n.329 de *I Grandi Classici Disney* nasce all'insegna delle uova di Pasqua e del riso con uno dei primi racconti creati da Carpi, *P. e il muro del riso* su testi di Martina; nel n.330 viene ripescato un gioiello firmato da Martina e De Vita padre e figlio: *Le straordinarie avventure di Paperin Girandola*. I nuovi titoli dei volumetti che ripropongono le vecchie storie di *Topolino* sono più aggressive del solito: infatti ecco ai lettori *C.S.I: che spasso indagare*, che sotto il titolo ironico del famoso telefilm, raccoglie avventure poliziesche degli anni 2000 con firme come Intini, Cavazzano, Gottardo, Faccini... (*D. Time* n.64). Per le bimbe viene inaugurato un nuovo magazine ricco di giochi, di colori e di racconti in didascalia dedicato a *Sofia la Principessa* (32 pag. spillate, euro 3,90).

= ED. PAVESIO

Nel corso di Torino Comics l'editore piemontese ha presentato al pubblico una novel, che ha già le sue radici sul web e che vive come una sorta di film in fieri, *Un appartamento a Torino* di Ponti e Spadavecchia (euro 14) e la collaborazione tra la scrittrice Baraldi, specializzata in racconti di sapore gotico, e i disegni di Parrillo: *Aurora-sleeping beauty*.

= ED. PERIODICI S. PAOLO

Sulle pagine di *Il Giornalino* dal n.13 Stassi ha iniziato a raccontare avventure one shot dedicate al mondo della pirateria con un buon retrogusto salgariano. Continuano le deliziose avventure dell'indianino che parla con gli animali *Yakari* di Job e Derib con *Il bisonte bianco* (dal n.16). In abbinamento al n.15 è arrivato (ad euro 9,90) il volume firmato da Pagot e Toppi dedicato a *Giovanni Paolo II-Karol il grande*. Sul *Super G* n.3 abbiamo trovato un inedito di Trillo e Domingues, *La regina del fiume*, accanto ad una storia, ovviamente già nota, di *Petra Cherie* di Micheluzzi. Il n.4 ha ripresentato la storia dai sapori misti tra horror e fantascienza, una sorta di steampunk per giovanissimi, *Strange days* di Russo e Voltolini. Il n.5 ha offerto in prima visione una vera novel che, attraverso il mondo degli uccelli, permette ai ragazzi di avvicinarsi al mondo adulto: *Jaybirds* di L. e J. Ahonen.

= ED. RENOIR

Atomic Robo propone una nuova serie parallela: *Real Science Adventures* di Clevinger, Cody, Broglia...; il n.1 costa euro 15.

= ED. RIZZOLI/LIZARD

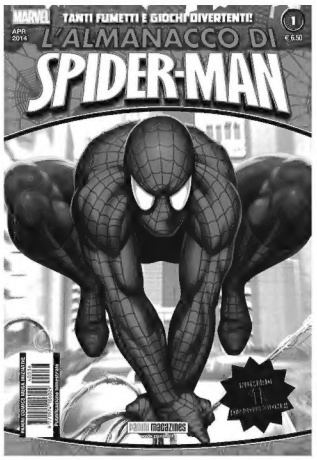
Il secondo capitolo delle tragicomiche gesta del lavoro di Delisle dedicato al *Diario del cattivo papà* è arrivato in libreria (euro 12). Tuono Pettinato racconta l'incontro con l'età adulta di Kurt Cobain in *Nevermind* (euro 13).

= ED. ROGIOSI

Le due nipoti di Crepax, Rosa e Carlotta, firmano la versione a tinte manga (con l'occhio attento allo stile grafico della moda, settore in cui esse lavorano) del giallo di Scognamiglio Petino *Gloss* (euro 15).

= ED. RW/LION

Un altro mitico eroe degli anni ottanta riappare dopo una lunga eclissi sia sulla carta che sugli schermi televisivi; si tratta della versione a fumetti delle gesta di *He-Man and the Masters of the*



Universe che per molti anni fu al centro, partendo da una serie di giocattoli della Mattel, dei desideri di qualsiasi ragazzino che avesse i calzoni corti in quel periodo. La pubblicazione, che offre la Lion, pesca sia dalla testata omonima americana che da quella intitolata a *Masters of the Universe*; il fascicolo, che contiene i testi di Robinson e Fialkov e i disegni di Tan e Oliver (meglio il primo del secondo...), si presenta mensilmente con 48 pag. a colori spillate, al prezzo di euro 2,75. La nuova testata *Dc Hits* debutta con le avventure di *Wonder Woman* nella versione di Luke e Paquette.

Dal n.23 sul mensile di *Superman* vengono inserite le storie brevi di *Il mondo di Krypton* che narrano la giovinezza dei genitori del nostro eroe. Su *Batman* n.23 si inizia a raccontare la storia dell'eroe di *Gotham* dal suo *Anno Zero* in maniera più moderna ed attuale rispetto alle storie del passato, anche se ci si trova in un mondo precedente di 6 anni rispetto alle vicende narrate si snoda ad ora; per elaborare quest'opera, che echeggia il famosissimo *Anno Uno*, pietra miliare nella storia del personaggio, vengono incaricati Snyder e Capullo. Su *Justice League* con il n.24 inizia la *Trinity War* in 5 parti realizzate da Johns e Reis. Nella *Batman Library* vengono narrate tramite la testata *Alla scoperta del Cavaliere Oscuro*, le prime gesta di un giovane *Batman* (di cui viene proposto per i più piccini anche l'albo da colorare) raccontate da Helfer e Eng Huat (euro 13,95), mentre in precedenza si era dato spazio all'incontro dell'eroe di *Gotham* con *Judge Dredd* nella versione di Grant, Wagner, Bisley, Kennedy... (euro 14,95). Con *Dc Miniserie* n.22 dedicato alla nuova odissea di *Lanterna Verde* (il cui n.23 della serie regolare è stato uno special a 116 pag. con l'addio di Johns alla testata) intitolata *Braccato*, qui nelle mani di Giffen e Kolins, conosciamo la più recente versione dell'eroe smeraldino; in questa collana brossurata si alterneranno i vari eroi collaterali a *Green Lantern* nel suo universo narrativo.

Nella *Grandi Opere DC* è arrivato in veste cartonata la storia di *Batman* dedicata da Grant e O'Neill a *Il BatMito* (euro 13,95).

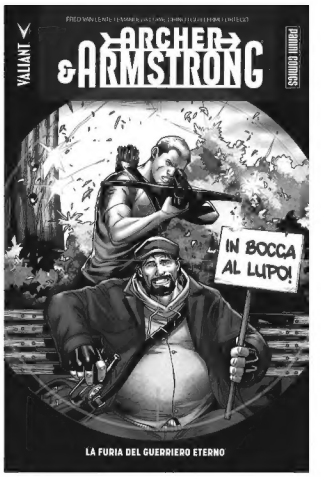
Nella *Grandi Opere Vertigo* abbiamo un nuovo capitolo di *100 Bullets* dedicato da Azzarello e Risso a *Lono* (*El hombre respira!*, euro 13,95), mentre in veste cartonata *John Constantine* guidato da Spencer e Murphy affrontava la *Città dei demoni* (euro 15,95).

Per i lettori più giovani su *Dc Warner Presenta* vengono raccolte le gesta di *Batman-Li'l Gotham* (i primi 6 numeri americani della testata) con *Damian Wayne* e i suoi piccoli amici raccontati da Fridolfs e D. Nguyen in uno stile grafico zuccheroso e crediamo poco adatto ai referenti a cui dovrebbe essere destinato quel prodotto (euro 11,95).

La francofona *Lineachiara*, che ha portato in edicola in fascicoli da 96 pag. l'uno in bianco e nero (euro 2,90) le gesta delle Giubba Rossa *Trent* di Rodolphe e Leo, ci ha proposto il secondo tomo di *Il trono d'argilla* di Jarry, Richemond e Theo sulla guerra civile francese del 1400 (euro 12,95) e il terzo volume di *Sillage* di Morvan e Buchet (*Natura umana*, euro 15,95). Continua la serie di cartonati dedicati al numero *Sette*; ora è stato il turno di *Sette naufraghi* di Andorys e Semedo (euro 11,95), una cosetta così così. Tra i piccoli cartonati dei *Puffi* dell'equipe di Peyo è apparso *Il Puffo ladro di gioielli* (euro 9,95). Sempre da Lineachiara vengono raccolte le immagini offerte agli appassionati in occasioni delle varie mostre a cui lo staff dell'editrice milanese partecipa; si parte con quelle legate al ranger più famoso dei fumetti, con *Fieramente Tex* (euro 13,95) con disegni inediti di Galleppini, Villa, Civitelli, Brindisi, Ticci...

= ED. SALDAPRESS

Il secondo capitolo di *Thief of thieves* di Kirkman e Martinbrough ha avuto per

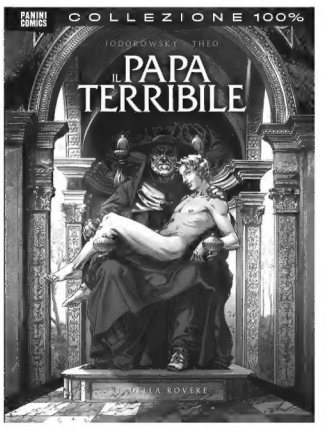


titolo *Aiutami* (euro 14,90) e il secondo incontro con *Raise the dead* di L. Moore, Reppion, Raicht e Vilanova *La terra dei vivi* (euro 12,50). Di *The Rocketeer* di D. Stevens sono disponibili *Le avventure complete* (euro 15,90).

Sul mensile *The Walking Dead* (mentre i volumi brossurati arrivano al n.19 con *In marcia verso la guerra*) dal n.18 Bonfatti ha fatto partire una serie comica intitolata *Tutto quello che avreste voluto sapere sugli zombie* interpretato dal *prof. Eutanasio Limortacci*.

= ED. SERGIO BONELLI

Il primo nuovo nato del 2014, *Lukas* (mensile, 96 pag., 3,30, bianco e nero) è una serie a termine, che sarà composta da due cicli di 12 incontri l'uno e che si incentra su di una interessante commistione tra l'horror (il tema dei "ritornanti") mischiato ad altre paure di tipo metropolitano; a reggere il percorso ci pensano gli script di Medda e, al primo numero (*Deathtropolis*), il curatore della struttura grafica del racconto (e disegnatore delle copertine) Benevento, dalle vignette un po' faticose e sovrabbondanti di cose. Il n.2 è stato *Predatori* disegnato da Casalanguida. Il settore horror si è arricchito dei seguenti racconti di *Dampyr*: n.169, *La tomba del re scorpione* con il debutto come scrittore di Testi e i disegni di Russo, n.170, *Zarema!* dovuto a Caielli e Laurenti. Il n.126 della serie *Almanacchi* è legato alle storie di *Dylan Dog*, in questo caso affidate ai testi di Bilotta e Gerasi (con vignette non sempre gradevolissime) con *Il principe d'inverno*. Il dodicesimo *D.D. Color Fest* mischia le carte in maniera simpatica e coinvolgente affidando il nero *Dylan*, il volante *Mister No*, lo svizzero *Napoleone* (ben tornato!), il geniale *Martin Myste-*



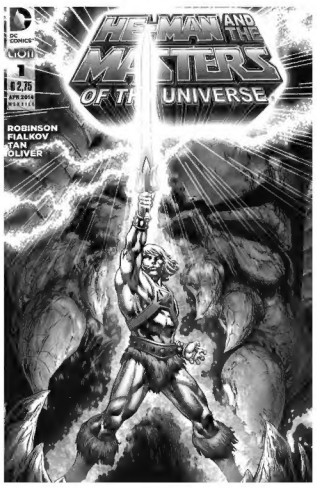
re e il detective del futuro *Nathan Never* nelle mani degli scrittori Masiero, Mignacco, Castelli, Ambrosini e Rigamonti per le matite di Civitelli, Bertelé, Piccatto, Riccio, Bacilieri e Calcaterra per il fascicolo *Eroi*. La serie regolare, in attesa dei grandi cambiamenti promessi, ha pubblicato il n.331, *La morte non basta* di Di Gregorio per le quattro mani (ad alto livello) dei gemelli Cestaro, il n.332, *Destinato alla terra*, una trama piuttosto confusa di De Nardo per un Dell'Uomo non molto in palla.
Passando alla fantascienza, come avevamo annunciato, l'annuale *Nathan Never Gigante* viene da quest'anno sostituito dai corposi (ma in formato classico bonelliano con eleganti alette) fascicoli della serie *Le grandi storie di N.N.*; il primo è stato *I giorni della maschera* di Rigamonti per un ottimo Roi, che tratteggia il tutto dandogli una consistenza horror indubbiamente efficace (euro 8). Il *Maxi* è invece rimasto al suo posto con il suo bagaglio di racconti brevi; nel n.10 ai testi troviamo Vigna, Perniola e Rigamonti per i disegni di Vercelli, Casini e M. Rossi.
Il mensile normale è stato sostenuto da un'opera a più episodi scritta da Ostini e disegnata dal quartetto rosa Denna, Palomba, Pianta e Stellato nei tre episodi che concludono la saga: *Operazione luna*, n.274, *Il potere e la spada*, n.275, n.276, *Sulle orme di Temujin*. L'ottimamente scritto (e colorato) *Orfani* (premiato al Comicon con il Premio XL) ha proposto il 6° ep. *...e rinascerai con dolore* di Recchioni e Dell'Edera, il n.7, *Bugie e pallottole* di Santucci e Bignamini e il n.8, *War Pigs* di Gianfelice.
Il fantasy invece è appannaggio di *Dragonero*, nel cui n.11, *La regina degli Algenti*, si chiude l'avventura scritta da Enoch e disegnata da Gregorini; nello stesso numero un'avventura breve sempre di Enoch realizzata da Malisan, *Il racconto della monaca*; il n.12 (è passato già un anno dalla nascita di questa bella testata!), intitolato *Minaccia dal profondo*, è opera di Enoch e Cucina. Di Brendon (di cui si è avuta la ferale notizia che chiuderà con il n.100) il n.96, *L'unicorno* è stato disegnato da E. Pugliese.
Invece *Martin Mystere* nel n.332 provoca, sulla base di un testo del compianto Morales e con i disegni di Grimaldi *Il risveglio di Tiamat*, precipitando in un mondo di demoni.
E facciamo un salto nel western con i suoi vari sapori: le gesta di *Saguaro* doppiano il secondo anno di vita con i n.23, *Casinò* ben disegnato da una Barletta in ripresa, e n.24, *Killer* di Siniscalchi.
Per *Zagor*, sempre più a sud fino a toccare la Terra del Fuoco e l'Antartide (nei n.635, *Oltre ai confini del mondo* e n.636, *Lotta per la vita* di Burattini e Prisco; il n.637, *Antartica*, è opera di Boselli e Della Monica), arriva con lo *Speciale* n.26, *Risvegli* scritto da Burattini, il debutto di un disegnatore noto per la sua attività "diabolika": Barison in un racconto che ha un vispo sentore di horror.
Di *Tex* si conclude l'ottimo racconto disegnato da Font con l'ultimo capitolo *Appuntamento con la vendetta* su testi di Boselli, scrittore anche dei due numeri seguenti, *L'indomabile* e *Fuga disperata*, in cui arriva l'ultimo lavoro di Ortiz prima della sua scomparsa.
Il giallo di *Julia* ha nel n.187 il sapore del carcere con le sue *Sbarre* di Berardi, Mantero e Marinetti, mentre il n.188 scritto da Berardi, Mantero e Belli con i disegni di Antinori sancisce *Il tramonto di Gloria*.
L'antologico *Le Storie* ha portato in edicola con il n.18, *I combattenti*, un lavoro di Mignacco e Raffaelli (un po' deludente a livello grafico perché un po' troppo ricco di rimandi ad altri disegnatori), con il n.19, *Scacco alla regina*, un racconto realizzato da Di Gregorio, Fattore e Di Vincenzo e con l'originale n.20, *La Gabbia* di Barbato e Caluri.

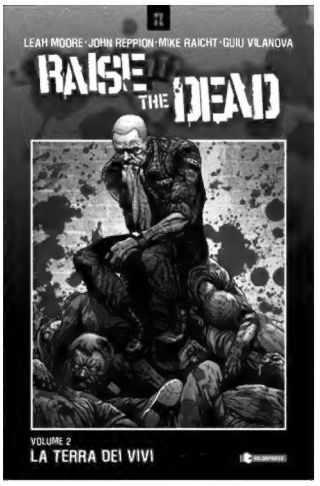
= ED. TRIDIMENSIONAL

Legato alla fucina di Straffi, il papà delle *Winx*, ecco ora apparire *Mia and me* con tutta una serie di pubblicazioni da colorare, strappare, incollare... e con anche un periodico con fumetti: *Mia and me Magazine*.

= ED. TUNUE'

Francesca e Alessandro Di Virgilio forniscono un umanissimo plot a Cao, che costruisce con abilità la storia di una ragazza che sta per precipitare nel nulla, ma che trova la forza per riemergere: *E tutto il resto appresso*.
La deliziosa collana *Tipitondi* per i piccoli, ma anche per i grandi, si arricchisce di una affascinante fiaba raccontata da E. Fernandez, *L'isola senza sorriso*.





ANAFI
Associazione Nazionale Amici del Fumetto e dell'Illustrazione

53ª

arci
Comitato Territoriale
Reggio Emilia

Mostra Mercato del Fumetto

REGGIO EMILIA 29-30 NOVEMBRE 2014

ORARI: SABATO ORE 9.00/19.00 - DOMENICA ORE 9.00/18.00

DECINE DI ESPOSITORI PROVENIENTI
DA TUTTA ITALIA CON NOVITA',
COLLEZIONI COMPLETE, NUMERI INTROVABILI
DI FUMETTI, RIVISTE, ALBUM

FIERE DI REGGIO EMILIA
via Filangieri, 15
a 300 metri dall'uscita autostradale
di Reggio Emilia

Nell'ambito di CAMBI E SCAMBI
Ingresso OMAGGIO per i SOCI ANAFI

EDITORIALE MERCURY

Via G. Marconi, 6 -Tel./Fax 051.6810710 -
40017 SAN GIOVANNI IN PERSICETO BO *(Italy)*
info@editorialemercury.it

A tiratura limitata per appassionati e collezionisti, le riedizioni amatoriali delle più interessanti rarità a fumetti in versione rigorosamente ANASTATICA:

TEX, ZAGOR e DIABOLIK (a colori); KINOWA, PECOS BILL, IL PICCOLO RANGER, UN RAGAZZO NEL FAR WEST, GIUBBA ROSSA, AKIM, TIMBERGEK, GIM TORO; CAPITAN MIKI, GRANDE BLEK, ROBIN HOOD COLLANA RODEO, IL COMANDANTE MARK, COLLANA ZENITH, ecc.

Le mitiche e indimenticabili prime avventure di
A K I M **(nell'originale versione di Marino Tomasina, 1950)**
in una prestigiosa edizione brossurata di 260 pagine
al prezzo di soli €uro 25,00 cadauna

OFFERTA SPECIALE riservata ai soci *ANAFI:*

*Ogni **10 VOLUMI** al prezzo speciale di soli **€uro 200,00***

- Offerta valida fino al 31 dicembre 2014 -

La richiestissima *Collana ZENITH* serie *ZAGOR* in edizione rigorosamente ANASTATICA

Ogni 4 albi di 136 pagine - €uro 60,00

OFFERTA SPECIALE
(valida fino al 30 settembre 2014)
I primi 3 lotti (12 albi) al prezzo eccezionale di soli €uro 150,00

Solo per i soci *ANAFI*

Disney Golden Edition

UNA NUOVA SERIE DI PREZIOSI VOLUMI
CHE RACCOLGONO LE GRANDI SAGHE DISNEY A FUMETTI

Le Grandi Avventure di Messer Papero

Un illustre antenato di Paperon de' Paperoni, Messer Papero de' Paperi, è il protagonista di questa saga ambientata a Firenze in periodo medioevale.
Un capolavoro disegnato da **Giovan Battista Carpi** su soggetto di **Guido Martina**.

Storia e Gloria della dinastia dei paperi

Il ciclo di storie che ha lasciato un segno indelebile nella memoria degli storici lettori Disney, pronto a stupire i nuovi!
Otto episodi densi di avventura e curiosi personaggi avi di paperi e topi contemporanei.

©Disney

NELLE MIGLIORI LIBRERIE

Disney LIBRI